VIENINTELIS LIETUVIŠKAS ŽURNALAS APIE POPULIARIAUSIUS VIDEOŽAIDIMUS

VA PlayStation

Nr. 04/2003

Kaina 5,30 Lt

Kaina 4,90 Lt prenumeratoriams

Enter the Matrix • The Mark of Kri • Ape Escape 2 • The Getaway • Shinobi
Total Immersion Racing • Silent Hill 3 • Peter Pan Legends
Soul Calibur 2 • Future Racer • Ballerburg • Outlaw Golf
Freedom: Battle for Liberty Island • Turok Evolution ir kt.

9771392953014 04

Turinys

REDAKCIJA 004
NAUJIENOS 004
BOTTOM 008
TEMA 009
THE SIMS
VA IŠ DIRBTUVIŲ 014
Freedom: The Battle for Liberty Island
Shinobi
Soul calibur 2
Dead to Rights
Silent Hill 3
X-Men 2: Wolverine's Revenge
Interviu su Enter The Matrix kūrėjais
PS 2 APŽVALGA 022
The Mark of Kri
Ape Escape 2
Turok Evolution
Total Immersion Racing
The Getaway
Peter Pan: the Legend of Neverland
PSone APŽVALGA 038
40 Winks
Future Racer
Ballerburg
GAME CUBE APŽVALGA 048
Outlaw Golf
GAME BOY ADVANCE 050
Santa Claus Saves the Earth
GAME PAUSED 052

Redakcijos nuomonė nebūtinai sutampa su tekstų autorių nuomone.
Bet jų žodžiuose yra tiesos.

Vyr. redaktorius Linas Krapavickas
Redaktorius Artūras Rumiancevas
Stilistė Irma Sadauskaitė
Dizaineris-maketuotojas Ričardas Jaščemskas

Redakcija: Žydrūnas Kliševičius, Edmundas Valaitis, Kristina Dembinskaitė, Aurelija Pociūtė, Jurgita Martikaitienė, Liutauras Šmatavičius, Henrikas Kirnisenka, Erikas Ovčarenko, Aidas Gelžinis, Paulius Strazdas, Aimis Kasparavičius, Žygimantas Kudirka, Arijus Žakas.

Žurnalą leidžia UAB „InDiza".
ISSN 1392-9534
Spausdino II „Petro ofsetas"
(Žalgirio 90, LT-2000 Vilnius).
Tel.: (5) 273 33 47.
Užs. Nr. 99.
Redakcijos tel.: (37) 763 203,
faks.: (37) 764 995.

Dėl reklamos žurnale kreiptis į firmą „SKY DOT",
tel.: +370 5 2338048,
faks.: +370 5 2338043.
El. paštas: skydot@skydot.lt

PAŠTAS

MĖNESIO Laiškas

Gražų, raudoną ir labai didelį „Twin Caliber" plakatą laiško autoriui jau išsiuntėm...

Labas,

„VA PlayStation" redakcija, jums rašo Darius. Nusipirkęs trečiąjį žurnalo numerį ir perskaitęs Artojo straipsnį skiltyje „Sveiki!" abejingas likti negalėjau, o pažvelgęs į ankstesniuosius numerius supratau, kad tiesiog privalau parašyti.

Taigi vasario mėnesio žurnale, tame pačiame skyrelyje rašėte, kaip „išplėtę akis ir suglaudę ausis" laukėte skaitytojų reakcijos po Nr. 01/2003 „VA PlayStation" pasirodymo (beje, ar pastebėjot, kad vasario mėnesio žurnalas taip pat paženklintas Nr. 01/2003 — trūksta miego?) Rašėte kaip ruošėte „šarvus kritikos krušai", statėte „barikadas" ir tikėjotės „pagyrimų bei patarimų kaip gyventi toliau..." „Nebijokite drąsiai papasakoti viską, ką galvojate apie mus...", — sakėte. Todėl aš varau toliau.

Artojas: Pastebėjom, gavom barti nuo kioskininkių :-) Daugiau taip nedarysim, nors mums labai norėtųsi, kad kiekvienas mūsų numeris būtų pirmas.

Kai gavau atlyginimą ir mano kišenėje pūpsojo keli šimtai litų, į galvą vėl įkyriai smelkėsi mintis — žaisti. Kadangi pats konsolės neturiu, tai nuomoju (parai PS2 kainuoja 30 Lt). Dažniausiai kaip ir dauguma, žaidžiu naktį. Prieš mano akis vėl iškilo įspūdingos burtų atakos, nuostabūs pasauliai ir noras sužinoti (ne — DALYVAUTI!) tolimesniuose Tidus'o, Wakk'os, Jun'os bei kitų komandos narių nuotykiuose. Taigi, kaip suprantate, esu vienas iš *Final Fantasy X* gerbėjų. Manau „Spiroje gyvenantis(-es) Žygis" tikrai mane supranta.

Artojas: Nebegyvena, iškraustėm. Tačiau mums tai kainavo, mat Spirą Žygis paliko tik po to, kai pasiūlėm jam ekskursiją dideliu raudonu autobusu.

Tačiau geriau paskaičiavęs suvokiau, kad negaliu taip viską metęs kibti į žaidimą, kad ir kaip jis trauktų. Visi mes žinome tą trauką. Kiekvienas turime savo mėgstamus žaidimus ir jaučiame stiprų jų žavesį, troškimą greičiau grįžti prie valdymo pultelio ir tęsti, tęsti... atrodo liguistai, ar ne? Tad trečiajame numeryje rastas redakcijos (tiksliau Artojo) žodis padėjo galutinai atgauti pusiausvyrą ir dar kartą gerai pamąstyti. Pagaliau jūs prabilote apie tikrai opią nūdienos problemą — žaidimo kultūros stygių.

Aš taip pat mačiau tą sniege miegančio „geimerio" reportažą, kuris paliko slogų įspūdį, kadangi supratau, jog kalbama ir apie mane, kai kuriuos mano draugus (kartą sukoriau14 km kelią pėsčiomis, kurio tikslas — bemiegė naktis prie konsolės, beje už paskutinius litus). Kai pagalvoji — šiurpas krečia. Kas man? Juk žinojau, kad tokiu elgesiu erzinu artimus žmones ir po žaidimo išsekęs ir pavargęs griūnu į lovą. Tik išsimiegojęs suvoki, kaip kvailai pasielgei. Pamatai, kad darbai ir problemos, nuo kurių bandai „pailsėti" (o gal pabėgti?), niekur nedingo. O dar tas, giliai viduje kirbantis nepasitenkinimo jausmas... Manau tai patyrė dauguma tikrų „geimerių".

Artojas: Tikrai taip. Patyrėm. Iki šiol pasitaiko maratonų. Rašiau tekstą ne tam, kad išpeikčiau naktinį „geimingą". Tiesiog, mano galva, turi būti balansas. Naktis žaidimų, dvi naktys gero miego :-).

Tačiau jūs, gerbiamieji taip pat ne be nuodėmės, ir, turiu pasakyti, esate tikrai prisidėję prie žaidimų kultūros „formavimo" ar, gal naikinimo. Štai artojas nuoširdžiai tikisi, kad „skaitytojų tarpe nėra žmonių, aukojančių sveikatą, tėvų ir artimųjų pasitikėjimą, draugus, mokslus, darbą ir t.t. vardan dar vienos bemiegės nakties įsikniaubus į valdymo pultelį." Tačiau atvertus 2002-ųjų metų žurnalo septintą numerį matau baltomis raidėmis ant juodo užrašą: „Atsisakyk gero gyvenimo...Atsisakyk šeimos...Pasirink konsolę...Pasirink kavos virimo aparatą. Pasirink... pigų maistą. Pasirink vaistus nuo galvos skausmo...Pasirink... nuolatinėje tamsoje skendintį kambarį...

Atsisakyk draugų. Atsisakyk darbo ar mokyklos... Atsisakyk miego. Pasirink milžinišką kofeino kiekį organizme... Atsisakyk tikrų sportinių žaidimų. Pasirink virtualybę. Pasirink savo ateitį. Pasirink..."

Itaigioje žurnalo reklamoje, pagal įžymiąją „choose your" formulę protingas, blaiviai mąstantis žmogus supranta apie joje slypintį humorą, tačiau sutikite, reklama veikia iš tiesų įtaigiai. Tikras žaidėjas slapčia pagalvoja, kaip būtų puiku va šitaip — tik jis ir žaidimas.

Štai čia, gerbiama redakcija, buvo mano mestas „akmuo" į jūsų „daržą", kritika ar gal net „kirtis" jums. Tačiau turiu pripažinti, kad pavėluotas ir tai šaunu. Matau, kad jau supratote, jog nesate „nekalti avinėliai" ir ėmėte taisyti padėtį. Ir tai įrodo Artojo straipsnio baigiamosios eilutės: „Metas laužyti sienas, brangieji, kurias patys pastatėme. Juk dėl neigiamo aplinkinių požiūrio į žaidimus dažniausiai kalti patys žaidėjai..."

PAŠTAS

Artojas: Iš tiesų... Įdomiausia tai, kad aš pats ir padariau tą reklamą. Pasakysiu atvirai: nors ir buvau beveik įsitikinęs, kad skaitytojai ją supras teisingai, nerimas kirbėjo mano galvoje. Labiausiai pergyvenau dėl pagyvenusių žmonių, į kurių rankas galėjo patekti žurnalas, nuomonės. Bet ką padarysi, kas buvo tas buvo. Atsiprašau visų, tiesiogiai supratusių reklamą, skaitytojų ir prašau jų eiti miegoti, o pabudus išgerti tris stiklines pieno.

Šaunu! Puikūs, teisingi žodžiai ir, manau, juos supranta kiekvienas tikras MĄSTANTIS „geimeris". O paskutinę eilutę: „Žaiskime kultūringai ir nepamirškime, kad žaidimai tėra mus supančio pasaulio papildinys, o ne pakaitalas...", — galėtumėt įrašyti didesniu šriftu kiekviename numeryje, kad ir toje pačioje redakcijos žodžio „Sveiki!" skyrelyje.

Artojas: Apie frazės panaudojimą dar pagalvosim. Neveltui Sony savo reklamoje sako: „Gyvenk savame pasaulyje, žaisk musiškiame"!

Dabar pabandysiu pavaizduoti lietuvišką kultūringą „geimerį". Tai žmogus, aiškiai suvokiantis jį supančią tikrovę ir drąsiai priimantis gyvenimo mestus iššūkius. Tai sugebantis planuoti savo laiką, pareigingas darbe bei moksle, dėmesingas savo artimiesiems, nevengiantis šiltų, žmogiškų jausmų, gebantis laisvai bendrauti. Toks žaidėjas stebins aplinkinius savo valia bei pareigingumu, svarbiausia, įrodys, kad videožaidimai nedaro griaunamo poveikio jo gyvenimui, o yra puiki pramoga, papildanti jį, galbūt tam tikras atlygis (jei galima taip išsireikšti).

Artojas: Utopinės, bet labai gražios mintys...

Na ką gi, brangioji redakcija, mano laiškutis baigiasi. Rodos, pasakiau viską, ką norėjau. Tiesa, turiu pagirti už 2-ajame puslapyje spausdintus žaidimų plakatų fragmentus. Jie nuostabūs. Viliuosi dar rasti FFX ar FFX-2 plakatą, kad ir tame pačiame 2-ame puslapyje. Dabar viskas, ačiū už dėmesį. Laikykitės!

Ištikimas žurnalo skaitytojas
Darius Venclovas

Gražų, spalvotą ir didelį „The Sims" plakatą laiško autorei jau išsiuntėm...

Mano pirmas kartas

Tai buvo pirmas kartas mano gyvenime, kai patogiai įsitaisiau fotelyje ir įjungiau televizorių, bet ne tam, kad maloniai išgerčiau šiltos arbatos, ne tam, kad pažiūrėčiau paskutiniąsias „Sopranų" serijas, ir ne tam, kad tiesiog pailsėčiau po dienos. Tai buvo mano pirmas kartas gyvenime, kai aš paėmiau į rankas valdymo pultelį ir įjungiau *PS2*. Tai buvo pirmas kartas gyvenime, kai į *PS2* dėklą įdėjau žaidimą, kurį žais ne mano draugai, ne mano brangusis, o aš pati. Aš buvau pasirinkusi pirmąjį žaidimą. Tai buvo mano pirmas kartas, ir tai buvo Simsai.

Ėjo valandos, bėgo dienos, bet pultelio negalėjau paleisti iš rankų. Draugai sakė, kad pamečiau sveiką protą, bendradarbiai bijojo, kad neprarasčiau savo darbo, o mylimasis iki šiol netiki, kad galėjau jį iškeisti į virtualų vyriškį. Ryte tik pabudus žadindavau ne jį, o savuosius Simsus, tuomet išlydėdavau juos į darbą ir laukdavau kuo greičiau sugrįžtant. Nekantravau sužinoti, ar mano puikius darbuotojus jau pakėlė pareigose, ar jie nusiteikę kartu pasižiūrėti kokį filmą, ar norėtų kartu išsimaudyti. Mokinau Simsus virtuvės paslapčių, ugdžiau jų pasitikėjimą savimi, diegiau meilę sportui. O kur dar laikas praleistas kartu su gerais draugais, klausantis mėgiamos muzikos ar vakarienaujant rožių apsupty...

Nesakau, kad ankstesniame gyvenime man viso to labai trūko, tačiau čia aš buvau puiki tapytoja, elektrotechnikos žinovė, dirbau ir aviacijoje, ir žvalgyboje, galėjau sulošti šachmatų partiją su pačiu Kasparovu ir, be abejonės, būčiau laimėjusi. Be to, juk pirmą kartą gyvenime turėjau savo nuosavą namą su savo baseinu, savo treniruokliu, savo plazminiu televizoriumi... Pavydas ima? Ir tegu. O gal manot, jog buvau pamišusi dėl Simsų? Taip, pripažįstu savo ligą. Todėl ir rašau šį laišką. Noriu informuoti statistikos mėgėjus, kad dar vienas žmogus susirgo Simslige.

Jei laiku nepastebėsite, Simsvirusas gali taip giliai įsišaknyti jumyse, kad geriausi pasaulio daktarai nepadės. Būkite labai atsargūs. Manau, jog man šįkart vis tik vaistų nereikės. Nors Simslige ir susergi turbūt visam gyvenimui, tačiau su tuo galima susitaikyti. Pradžioje tu tiesiog privalai maitintis Simsų duona, vėliau užtenka atsilaužti gabalėlį, na, o galiausiai džiaugiesi trupinėliais. Jais maitintiesis visą savo likusį gyvenimą.

Taigi mano pirmas kartas dar tęsis ilgai...

Simsviruso nešiotoja

Nuoširdžiai užjaučiame tavo brangųjį, brangi Simsviruso nešiotoja. Rekomenduojame perskaityti aukščiau esantį laišką, o patys einame gydyti Artojo, kuris tavo laišką laikė rankose ir, matyt, pasigavo tą pačią nelemtą ligą.

VA PlayStation redakcija

LITUANICON XIV

XIV Lietuvos fantastikos mėgėjų konventas "Lituanicon 2003"

Gegužės 16-18 dienomis Kauno žurnalistų namuose (Putvinskio g. 48, Kaunas) įvyks keturioliktasis Lietuvos fantastikos mėgėjų konventas.

Atidarymas 18.00 val.

Konvento metu bus skaitomos su fantastika susijusios įvairios paskaitos, vyks įdomios diskusijos ir konkursai, akcijos ir atrakcijos, bus pristatomi ir žaidžiami įvairūs fantastiniai stalo žaidimai.

Daugiau apie renginį galite sužinoti interneto tinklapyje *http://lituanicon.ktu.edu*

Lituanicon'ą organizuoja "Fantastikos paramos fondas", Kauno fantastikos mėgėjų klubai "Feniksas" ir "AZ"

Rėmėjai:

Mokyklos Frontas
Hakeris
SAVAS Lietuvos studentų laikraštis
VA PlayStation
eridanas
EXE

GNT — TOP 10

GERIAUSIAI PERKAMI ŽAIDIMAI LIETUVOJE

KOVAS (*PS2*)
1. The Sims
2. Need For Speed Hot Pursuit 2
3. Total Immersion Racing
4. Medal of Honor: Frontline
5. The Lord Of The Rings The Two Towers
6. Tony Hawk's Pro Skater 4
7. NBA Live 2003
8. Harry Potter and the Chamber of Secrets
9. Gran Turismo 3 Platinum
10. Tekken 4

Kūrėjai myli PS2

SN Systems paskelbė on-line apklausos rezultatus, kurioje žaidimų kūrėjų buvo klausiama, kokia platformą jie labiausiai mėgsta. Populiariausia konsole išrinkta PS2, o ją vejasi... senutė Super Nintendo. Visi apklausos rezultatai:

PlayStation 2	23%
SNES	19%
Xbox	16%
GameCube	12%
Dreamcast	8%
Genesis/Megadrive	7%
N64	7%
PSone	5%
Gameboy Advance	3%
Lynx	1%

SN Systems direktorius Endis Beveridžas komentavo: „Mes sulaukėme labai daug atsakymų iš žaidimų kūrėjų, norėjusių išreikšti savo nuomonę. Nors sąraše dabartinės kartos konsolės ir yra stiprios, įdomu išvysti, kad senosios platformos ir jų žaidimai vis dar labai gerbiami. Tokioje pramonėje, kuri nuolat laukia ko nors naujo, platformoms yra sunku išlaikyti savo žavesį. Žaidimų industrija visada labai laukia naujos kartos, tačiau daugelis kūrėjų vis dar žavisi klasikinėmis platformomis ir žaidimais. Galbūt žaidimo patirtis nesikeičia taip smarkiai, kaip siekia įtikinti šiandieninės technologijos".

Sega leis žaidimus Europoje

Sega Europe pranešė, kad sugrįžta prie žaidimų leidybos ir šiuo metu ruošia veiksmus ofisuose Londone ir Paryžiuje. Be Europos šalių, Sega Europe atsakinga už kitas PAL teritorijas: Australiją ir Naująją Zelandiją. Su jomis kompanija derasi dėl platinimo.

„Šiuo metu Sega Europe stengiasi priartėti prie Europos žaidimų rinkos su savo leidybos operacijomis", — sakė Naoya Tsurumi, Sega Europe prezidentas. „Perėjimas nuo techninės įrangos gamintojo į programinės įrangos leidėją dabar pabaigtas ir sekantys keleri metai Sega Europe augimui bus labai įdomūs."

Pirmas žaidimas, kurį gegužės mėnesį išleis Sega Europe bus Phantasy Star Online Episode I & II. Toliau seks Sonic Adventure DX ir Virtua Fighter 4 Evolution.

Sveiki!

Valio! Laukėme ir sulaukėme redakcijoje laiškų. Džiugu, kad esate neabejingi ir reiškiate savo nuomonę apie „geimingo" kultūrą Lietuvoje. Gaila, bet dėl vietos trūkumo negalime visų jų atspausdinti.

„Dėl vietos trūkumo", — šiuos žodžius jau kažkada tikrai rašėme. Būtent apie tai ir norėjau pakalbėti su Jumis. Praėjusių metų pabaigoje nusprendę pastorinti žurnalą manėme: „Va dabar tai jau turėtų užtekti". Pasirodo, smarkiai klydome. Patys matėte mūsų „vietos taupymo programą", dėl kurios kodai atsiduria kitoje plakato pusėje ir atsitinka kiti nemalonūs dalykai (iš anksto atsiprašome, bet *PS2* kodų šį kartą nerasite „dėl vietos trūkumo":( ). Iš tiesų, informacijos ir žaidimų gauname bei turime daugiau, nei pajėgiame sudėti į numerį. Nuolat tenka kažką aukoti. Nepatenkinti ir Jūs, sunku ir mums (dar sunkiau tampa pavarčius kokį užsienietišką 100+ puslapių žurnalą apie *PlayStation*. Ech...).

Žinoma, šių problemų neliktų, jei žurnalą pastorintume, ir ne keliais puslapiais, o keliasdešimt. Atsirastų vietos įdėti daugiau žaidimų aprašymų (beje, *PSone* apžvalgos artimiausiu metu dar tikrai niekur nesiruošia dingti :)), perėjimų, plakatų, kodų. Atgaivintume ir vis žadamas žaidėjų apžvalgas. Žodžiu, turėtume daug daugiau laisvės. Tačiau viskas „atsiremia į kainą". Todėl šiuo atveju prieš darydami žymius pakeitimus, norime sužinoti Jūsų nuomonę. Prašome VISŲ nepatingėti ir atsiųsti mums iš paskutinio puslapio iškirptą kuponą su savo nuomone. Tai labai svarbu.

Ačiū už bendradarbiavimą.

Nuoširdžiai
Ryčka

3DO sugrįžta?

Kūrėjas ir leidėjas 3DO Company pranešė, kad apyvartumo planas baigiasi dėka 10 milijonų JAV dolerių paskolos iš IIG Capital ir High Heat Major League Baseball 2004 sėkmės.

„Mes vėl pasirodome kaip veikianti kompanija ir jau perėjome kritinius momentus", — sakė 3DO Company vyriausias vadybininkas Tripas Hokinsas. „Mes įrodėme, kad galima gaminti ir pristatyti kokybiškus ir gerai parduodamus žaidimus. Nepaisant iššaukiančių rinkos sąlygų, tikimės, kad nauji produktai padidins pajamas ir uždarys mūsų išlaidų plyšį. Manome, kad pritraukėme pakankamai finansinės paramos ir galime siekti tikslo, kad pinigų tėkmė taptų teigiama ir pelnas metų bėgyje padidėtų".

Pasirodęs praėjusį mėnesį, High Heat Major League Baseball 2004 tapo labai populiarus. 3DO tikisi pakartoti šią sėkmę su naujais žaidimais Four Horsemen of the Apocalypse, Street Racing Syndicate ir Army Men: Sarge's War.

Pirmas žvilgsnis į EyeToy MiniGames

Antrajame šių metų numeryje pristatėme naują Sony išradimą — EyeToy. Neseniai SCEE paskelbė šviežiausią informaciją apie EyeToy: MiniGames (darbinis pavadinimas). Tai nuo 15 iki 20 žaidimų kolekcija, kurie žaidžiami tik naudojant USB kamerą. Žaidėjai stovi priešais USB kamerą, kuri atrodo kaip mažytis PS2, ir be jokių priedų gali valdyti veiksmus ekrane: futbolo kamuolius, įrašų komplektus, purvinus langus, ninzes ir žaidimo meniu ekranus. Žaidėjams paprasčiausiai reikia judėti.

Galutinis mini žaidimų sąrašas dar turi būti patvirtintas, tačiau SCEE išleido informaciją apie septynis iš šių žaidimų:

Wishi-Washi

Langų plovimo simuliatorius, kuriame žaidėjai turi kaip įmanoma greitai išvalyti langus iki pat muilu padengto dangoraižio viraus.

Kung Foo

Vidury ekrano žaidėjus atakuoja mažos ninzės ir bambukiniai blogiukai, kurie šokinėja iš abiejų pusių. Žaidėjai turi smūgiuoti, spardyti ir trankyti iš galvos, kad apsigintų nuo jų.

Plate Spinner

Žaidėjai turi bandyti išlaikyti besisukančias ant stulpų lėkštes vis stebėdami jų greitį bei lipančias ant stulpų girtas beždžiones.

Boxing Chump

Šešių raundų bokso mačas, kuriame žaidė-

jas ir boksininkas žiūri į priešingas ekrano puses ir turi išvengti vienas kito smūgių.

Mirror Time

Reikia pataikyti į kiekvienamе kampe esantį taikinį, kai jo spalva pasikeičia iš raudonos į žalią. Būtų visai paprasta, jei visas ekranas (kartu su žaidėjo vaizdu) nesisukinėtų ir nesivartytų.

Keep Ups

Žaidėjai turi neleisti futbolo kamuoliui nusileisti ant ekrano dugno. Papildomus taškus gaunate už tai, jei kamuolys pataiko į apačioje skraidančius paukščius.

EyeToy: Mini Games leidžia netgi įrašyti videožinutes draugams į PS2 atminties kortelę. Europoje šis įtaisas turėtų pasirodyti liepos mėnesį.

Pajuskite baimę

Įžūliausia žaidimų serija sugrįžta. Merginos, ginklai ir kraujas vėl jūsų ekranuose. Naujasis Fear Effect pasirodys PS2 konsolėje.

Merginų meilė retai parodoma žaidimų pasaulyje. Tačiau tai buvo tik laiko klausimas, kol PS2 žaidime nepasirodė pora nekuklių mergaičių. Prieš pradėdami purtyti galvą ir šaudydami paniekinamus žvilgsnius, pasiklausykite štai ko: jų tarpusavio aistra nėra tik menki juokeliai, tai pagrindinė naujo žaidimo Fear Effect Inferno siu□žeto dalis. Rimtai.

Los Andžele dirbantys kūrėjai Kronos suteršė PSone atviru krauju ir žiaurumu ankstesniuose Fear Effect ir Fear Effect 2: Retro Helix žaidimuose. Trečiojo žaidimo veiksmas vyksta praėjus dvejiems metams po pirmojo Fear Effect ir seka Rein Kvin, Hana Tsu-Vachel, Džeikobo Dakorto ir Rois Glas nuotykius. Jie bando nužudyti piktąjį triados bosą Minks, pagrasinusį užmušti Rein, jei jos draugė Hana nustos jam dirbti. Štai jums ir tikroji meilė...

Kaip matote, merginos visiškai neprarado savo žavesio, jos vėl laimingos pusnuogės pozuoja prieš kruviną storų vyrų sriubą. Dvimatės veikėjos įdėtos į 3D aplinką, taip sukuriant ryškų vizualų stilių. Kronos žada įpinti į tai daugiau širdį stabdančio veiksmo ir sukurti įmantrią kovos sistemą su kombo, pribaigimo judesiais ir grumtynėmis.

Džekas sugrįžta!

Naughty Dog dinamiškas duetas pasuka sugrįžimo keliu.

Ginklai. Daugybė ginklų. Akimirksniu to nesusiesi su nuostabiu laisvo klajojimo platforminiu žaidimu Jak and Daxter, tačiau tęsinys žada būti tamsesnis ir turėti daugiau sunkaus veiksmo. Pirmieji ekrano paveikslėliai žada mums intensyvesnę žaidimo patirtį. Pasak kūrėjų, tęsinyje vyrukai išsiruošia keršyti, o viskas vyksta milžiniškame fantastiniame mieste.

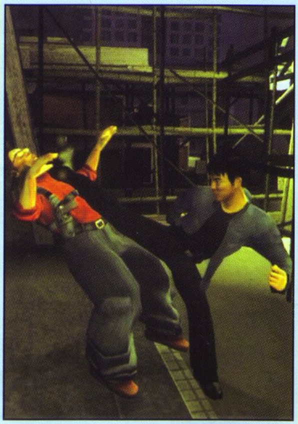
Jak II, kuris turėtų pasirodyti šį rudenį, veiks modifikuoto originalaus variklio pagrindu. Tarp variklio patobulinimų yra ir Insomniacs Ratchet & Clank žaidimui sukurtos gėrybės. Taigi tikėkimės įspūdingų vaizdų.

Be minėtosios ginkluotės, Jak II žaidime galėsime valdyti įvairias transporto priemones. Klajosime didžiuliame pasaulyje. Žaidimas remsis siužeto vedamais tikslais, o ne tik pastoviu daiktų rankiojimu. Įdomu tai, kad Džekas galės transformuotis į „antrąjį aš" — Tamsųjį Džeką.

Jet Li naujame žaidime

Sony Honkongo kino filmų stiliaus žaidimas Rise to Honor po truputį įgauna veidą. Kaip ir filmuose, Rise to Honor pasiūlys labai aštrų kung-fu veiksmo ir ginkluotų susišaudymų mišinį. Sony šiam žaidimui sukūrė ypatingą 360 laipsnių kovinių menų kovos sistemą. Čia yra kombo atakos, blokavimai ir atbuliniai smūgiai bei įvairūs super kirčiai, atliekami turint pakankamai daug adrenalino. Visi šie judesiai bus reikalingi keliaujant per 10 lygių. Ko jau ko, bet Honkongo filmams (ir reikia tikėtis, žaidimui) kumščių ir kulkų tikrai netrūksta.

Jet Li darbas su žaidimu yra daug gilesnis, nei tipiškas garsenybės licencijos reikalas. Kūrėjai motion capture technologija įrašė įvairiausius jo šuolius, spyrius, persivertimus, užtikrindami, kad pagrindinis veikėjas Kit Yun bus panašus ir judės kaip Jet Li. Kovinių judesių choreografiją kūrė Cory Yuen, žymusis veiksmo režisierius, su Jet Li dirbęs The One, Kiss of the Dragon ir Lethal Weapon 4 filmuose.



ZOE: The 2nd Runner Europoje geresnis

Konami of Europe pranešė, kad Zone of Enders: The 2nd Runner Europos versija turės daugiau savybių, nei Japonijos ar Šiaurės Amerikos versijos. Ž□aidime bus trys papildomi lygiai, o du lygiai bus smarkiai perkurti.

Be naujų lygių Europos versijoje sukurti nauji modeliai, rasite European hard ir extreme sunkumo lygius.

Zone of Enders: The 2nd Runner yra kosminis veiksmo žaidimas, kuriame žaidėjai valdys gigantišką robotą, sklandantį orbitoje. Anime stiliaus robotų kovoje kariausite prieš piktąją Bahramų armiją.

Vėl atsidaro Baldur's Gate

Gyventi Forgotten Realms mieste Baldur's Gate turėtų būti velniškai sunku. Jums, ryžtingiems nuotykių ieškotojams, nukovus nedorą despotą Eldritą, teks pasitikti naują blogį, kuris pradės kankinti liaudį. Mums, žaidėjams, šios naujienos visai geros — galėsime nusivalyti dulkes nuo grandelinių šarvų, išsitraukti savo ilgąjį kardą iš sandėlio ir prisijungti prie trečiojo asmens goblinų pliekimo.

Baldur's Gate: Dark Alliance II žada naujas aplinkas, daugiau monstrų ir patobulintą grafiką. Vietoj ankstesnio nelankstaus pasirinkimo iš trijų veikėjų (elfo, bastūno ir nykštuko), dabar turėsite penkis naujus savo noru nustatomus veikėjus. Kokie tai bus veikėjai, dar nėra atskleista, tačiau sprendžiant iš raumeningo kario ekrano paveikslėliuose, vienas iš pasirinkimų bus Barbaras.

Žaidimas turėtų pasirodyti rudenį.

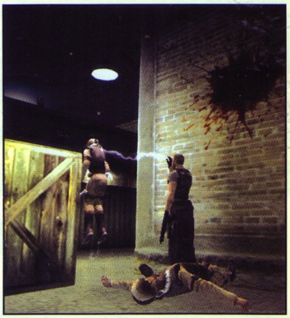
Baiginėjamas ChopLifter: Crisis Shield

Xicat Ineractive pranešė, kad ChopLifter: Crisis Shield yra beveik pabaigtas ir Europoje pasirodys birželio mėnesį.

ChopLifter: Crisis Shield yra arkadinio ž□aidimo ChopLifter pertaisytas variantas. Skraidyti sraigtasparniu ir gelbėti gyvybes žaidėjams teks 10-yje misijų. Viešbučio gaisras, ugnikalnio išsiveržimas, potvynis, lėktuvo avarija kalnuose, laivo gelbėjimas, bomba autobuse — štai iš tokių situacijų teks traukti nelaimėlius žmones. Prieš bandydami įveikti misijas, žaidėjai išmoks valdyti sraigtasparnį ir gaus piloto gelbėtojo licenciją. Žaidime bus šeši tikroviškai valdomi sraigtasparniai. Priklausomai nuo misijos, sraigtasparnyje rasite reikiamą įrangą: vidaus telefono ryšį, aukšto spaudimo vandens patranką, kėlimo aparatą ir pan.

Midway paskelbia ESPionage

Midway Games praneša, kad dirba prie stealth veiksmo žaidimo, kuriame žaidėjai galės naudotis telepatinėmis savybėmis, tradiciniais ginklais bei slaptumo technikomis. Žaidėjai vaidins amerikiečių psi agentą Niką Gelerį.



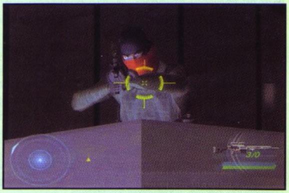
„Anksčiau žaidėjams dar niekada nebuvo suteikta galimybė naudoti telepatines proto galias stealth veiksmo žaidime", — sakė Midway viceprezidentė Helen Šyler. „ESPionage suteikia labai smagią patirtį, atveriančią unikalias ir kūrybiškas kombinacijas žaisti žaidimą".

Žaidėjams teks užduotys įsibrauti į galingos parapsichologinės teroristų organizacijos The Movement junginius. Galėsite naudotis tokiomis telepatinėmis galiomis, kaip telekinezė, pirokinezė (ugnies valdymas), proto kontrolė, nuotolinis matymas, proto alinimas ir aura vaizdas. Be to, Geleris bus apsiginklavęs tradiciniais šautuvais, automatais ir kita technika.

ESPionage susidės iš septynių lygių, išdėstytų skirtinguose junginiuose įvairiose pasaulio dalyse. Pasak Midway, lygiai bus netiesiniai ir juos įveikti bus galima daugeliu skirtingų būdų. Kūrėjai taip pat žada, kad priešų DI bus labai tikroviškas ir prisitaikantis prie aplinkos. Jie nuolat stebės ir supras žaidėjo veiksmus.

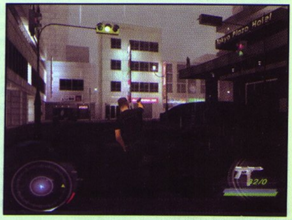
Syphon Filter: The Omega Strain

Jau keleri metai praėjo nuo tada, kai Geibas Loganas kovojo su teroristais populiariuose PlayStation žaidimuose. Jo debiutas PS2 sistemoje žada būti be galo galingas.



Geibas yra paaukštintas pareigose ir vadovauja Agency. Jam tenka užduotis vadovauti kampanijai, siekiančiai susekti paskutinį Syphon Filter viruso išsiveržimą. Aišku, šešėliuose vėl tykoja Mara Aramov. Jis ima pardavinėti virusą teroristų grupėms ir bando pradėti pasaulinį karą, paleisdamas virusą Maskvoje. Žaidėjams tenka vieno iš Geibo elitinių žudikų vaidmuo. Galėsite nusistatyti savo išvaizdą, uniformą ir arsenalą. Žaidimo eigoje naudositės daugiau nei šimtu ginklų, tačiau vienu metu galėsite neštis tik keturis šaunamuosius ginklus ir peilį. Žymioji serijos „taikinio užrakinimo" sistema sugrįžta labiau patobulinta: taikinį galėsite užrakinti specifinėse kūno vietose. Taip lengviau įveiksite priešus su neperšaunamomis liemenėmis ar šarvais.

Sony praneša, kad taip pat stiprina priešų DI, o lygiai nuo Tokijo iki Jemeno turės sudėtinius netiesinius kelius, kurie priklausys nuo žaidimo eigos. Rodos, Syphon Filter ir PS2 sistemoje taps superhitu. Lieka tik pasiguosti, kad jį išvysime ne taip greitai — tik kitų metų žiemą.



BOTTOM

ROADSTERS

Su blogiausiu visų laikų valdymu, Roadsters nustatė naują beprasmiškumo lygį PlayStation žaidimuose. Jei jums patinka skraidyti ore vairuojant, tuomet išbandykite šį žaidimą — tikrai nenusivilsite.

Žaidimo valdymas toks absurdiškas, kad sugadina įspūdį ir apie kitas žaidimo dalis. Neįmanoma nuosekliai ir teisingai pasukti. Negalima naudoti stabdžių, kad sustotumėt, nes tai padarę taip užsisukat, kad nebesuvokiat, kurioje trasos vietoje atsidūrėte. Jeigu bandysite įveikti posūkius su rankiniu stabdžiu, iš viso prarasite automobilio kontrolę. Įspūdis toks, kad automobiliai yra gyvi ir labai pyksta bei priešinasi, kai bandote prisiliesti prie jų vairo.

Susidūrus su nežmoniškai padarytų valdymu belieka išsiaiškinti, kaip jis veikia, ir išmokti prie jo prisitaikyti. Dažniausiai tokios pamokos skaudžios, nes tenka trankytis į sienas, daužyti automobilį ir stebėti, kaip ir kada jis sustoja, kaip reaguoja į vienus ar kitus pasukimų kampus. Tik ne Roadsters žaidime! Čia atsitrenkę į sieną jūs tik atšokate, susisukate ir važiuojate toliau ieškoti kitos sienos, kur pasikartos tas pats. Šansas išmokti valdymą žaidėjams atimtas.

Roadsters grafika — gan vidutiniška. Automobiliai atrodo neblogai, tačiau nieko per daug įspūdingo: kaip ir visos sportinės mašinos, tik be licencijų. Kūrėjai sumąstė, kad tikrų automobilių jiems nereikia, tad nusprendė sukurti savo. Tai buvo klaida, nes automobiliai tapo panašūs vienas į kitą.

Smagios yra Roadsters trasos. Jų gana daug ir aplinka jose skirtinga. Galite važiuoti dieną ar naktį. Problema vis tik yra. Nepaisant skirtingos išvaizdos, visose trasose reikia važiuoti panašiai, netgi kai oras yra skirtingas. Snieguotoje trasoje apsisuksite tiek pat, kiek ir sausoje švarioje trasoje. Taigi kūrėjai ir čia neapsižiūrėjo.

Roadster Trophy režimas toks pat, kaip ir kiekviename lenktynių žaidime, tačiau čia vietoj taškų reikės uždirbti pinigus. Turite pasiskaičiuoti, kiek pinigų išleisite automobilio tobulinimui ir kiek taupysite, kad judėtumėte į sekantį lygį. Galite statyti pinigus už lenktynes, tačiau tai rizikinga ir dažniausiai pralošite.

Roadsters galėjo būti neblogas lenktynių žaidimas, tačiau dėl labai prastos fizikos ir valdymo, iš jo neišėjo nieko gero.

HOT WHEELS

VELOCITY X

Hot Wheels yra gan populiari žaisliukų serija Jungtinėse Amerikos Valstijose. Sudėtingas dizainas ir tikroviški modeliai leidžia Hot Wheels serijai stovėti žaislinių automobilių modelių priekyje. Savaime aišku, iš tokio populiarumo bandoma pasipelnyti ir PS2 žaidimų rinkoje.

Žaidimo pavadinimas kyla iš jo siužeto, kuris sukasi apie nelegalias lenktynių grupuotes. Tai nėra dar vienas Fast and the Furious pamėgdžiojimas. Kūrėjai įdėjo daug dalykėlių, kurių nėra filme. Pagrindinis skirtumas yra ginklai, tačiau jie tik pablogino žaidimą, nes sumažėjo pati automobilių kovos reikšmė. Kaip ir žaisliukų serijoje, žaidime pilna įvairių kilpų, kur galima „paskraidyti" su automobiliais. Žaidimo pradžioje galite pasirinkti iš kelių Hot Wheels automobilių, o kitus atrakinsite vėliau.

Galėdamas nemažai ką pasiūlyti, Hot Wheels Velocity X: Maximum Justice (ir kaip jie nepavargsta kurt tokius pavadinimus?) turėtų būti puikus žaidimas. Bet prasideda pirmosios lenktynės... Kelias minutes krapštysite galvą ir galvosite, kas ne taip. Tada suprasite: valdymas visiškai sujauktas. Pirma, labai mažas pasukimo kampas, neįmanoma įveikti aštraus posūkio smarkiai nesulėtėjant. Dėl tos pačios priežasties labai sunku aplenkti priešininką, be to, nespėjate pakankamai greitai pasukti. Automobiliai tokie kibūs, kad rodos jų padangos pagamintos iš bandelių. Ech... valdymas — tikra kankynė.

Kitų stambesnių klaidų žaidimas neturi, tačiau nieko įdomaus ar originalaus taip pat nesiūlo. Sukinėsitės įvairiose kilpose, šokinėsite nuo rampų ir atliksite triukus. Ginklai yra gan smagūs, tačiau neoriginalūs. Šaudysite atomų spindulius iš atominio ginklo, klijuosite priešams magnetines minas, padidinsite greitį su reaktyviniais stiprintuvais ir pan.

Hot Wheels sudarytas tik iš kelių poligonų, tad turėtų „suktis" lygiai ir nestabdyti. Deja, taip nėra. Kadrų kaita pastoviai trukčioja, o vietomis visai užstringa. Tad net pats svarbiausias lenktynių žaidimų bruožas — greitis — taip pat prarandamas. Velocity X šioje vietoje smarkiai pralošia.

Žaidime smagumo gal ir galima rasti, tačiau jis labai apribotas ir sugadintas tragiško valdymo ir lėto veiksmo. Nelenktynės.

SIMSŲ rytas

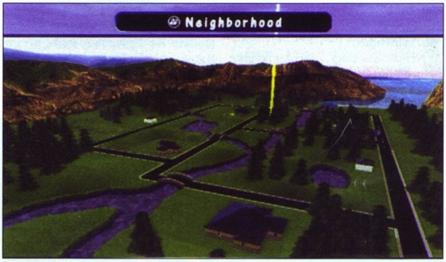
NEPRIKLAUSOMAS VIRTUALAUS PASAULIO DIENRAŠTIS

2003 m. balandis. Nr. 4 (16)

Iškilmingas mūsų tautos žygis į PS2 savininkų namus

Lulu SIM
SPEC. KORESPONDENTĖ

2003 m. sausio 30 d. daugelis mūsų pasaulio gyventojų iš kietų *PC* diskų persikėlė į malonia žydra šviesele šviečiančias, šiltai dūzgiančias, jaukias *PS2* konsoles. Tai įvyko mūsų didžio pasaulio kūrėjams *Maxis* ir globėjams *Electronic Arts* panorėjus. Mūsų kelionė į konsolių savininkų širdis buvo didi ir, tikėkimės, ne paskutinė.



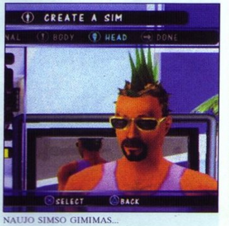
ŠTAI TAIP MŪSŲ MIESTELIAI ATRODO PS2 KONSOLĖJE

Šiame straipsnyje norėčiau apžvelgti didingą Simsų žygį, papasakoti, kaip jaučiasi ir atrodo mūsų tautiečiai naujuose namuose, kaip juos sutiko naujieji jų gyvenimų valdytojai. Mes visi puikiai žinome, jog gimstame tam, kad mūsų gyvenimus kontroliuotų būtybės kodiniu pavadinimu Žmonės. Metų metus Žmonės, turintys kompiuterius, pirkdavo mūsų pasaulius, o juose statydavo namus, panašius į tuos, kuriuos turi savo pasaulyje kodiniu pavadinimu Žemė. Žmonės anaiptol ne grobikai ar užpuolikai, mes mėgstame, kai mūsų pasaulis — žmonių rankose. Žmonės rūpinasi mumis, padeda mums kopti karjeros laiptais, įveikti kasdienius rūpesčius, sukurti šeimas, išauginti vaikus ir galų gale pasenti ir numirti tik tam, kad pailsėję skaitmeniniame rojuje paklustume švelniam Žmogaus rankų prisilietimui ir atgimtume. Žmonės netgi paklūsta mūsų norams. Jie džiaugiasi ir liūdi kartu su mumis: sielvartauja, kai mes verkiam, krizena, kai mes juokiamės, svaido prakeiksmus, kai mums nesiseka, kartu su mumis žiūri televizorių, ploja katučių, ir nė akimirkai nepalieka mūsų neprižiūrėtų. Mūsų ir Žmonių abipusiai santykiai yra šilti ir nepakeičiami. Žmonės suteikia mums gyvenimą, o mes už tai atsilyginame juos džiugindami ir prablaškydami jų niūrią kasdienybę.

Kad galėčiau įsitikinti, jog kūrėjai *Maxis* padarė viską, kad naujieji mūsų šeimininkai liktų patenkinti, pati keliavau į naujuosius namus — *PS2* konsolę.

Tik atsidūrusi ten, buvau sužavėta savo išvaizda: aš pagražėjau, mano veido bruožai tapo ryškesni, kūnas įgavo tikrumo ir svorio pojūtį. Namai, į kuriuos pakliūvau, buvo statyti Žmogaus vardu Artojas. *Maxis* pasistengė Artojui duodami puikių statybinių medžiagų ir namų apyvokos daiktų, tad Artojas surentė man išties puikų namelį. Svetainėje blizgėjo dailiai sudėtas, nuolakuotas ir išvaškuotas parketas, priešais židinį stovėjo supamas krėslas, o po juo tysojo bengališko tigro kailis. Vonios kambaryje buvo maloniai vėsu. Artojas puikiai suderino akvamarino spalvos plyteles ir neoninį apšvietimą, dėl kurio vonia atrodė išties tviskančiai. Miegamajame puikavosi antikvarinė karališka lova, antikvarinė knygų lentyna, krėslas ir akvariumas. Namai kvepėjo mėtomis, sienos buvo nukabinėtos žymiausių Simsų paveikslais. Pasijutau pasakiškai ir vos nepamiršau, ko čia atvykau.

Taigi pasinaudojusi proga, užsiminiau Artojui apie savo atvykimo tikslus. Artojas maloniai nusišypsojo ir sutiko duoti mūsų laikraščiui išskirtinį interviu, bei supažindino mane su toje pačioje kaimynystėje gyvenančiais Simsais Rumiais ir Makormaku. Interviu su Artojumi skaitykite kituose mūsų laikraščio puslapiuose, o Makormako ir Rumių nuomones pateikiu dabar.



NAUJO SIMSO GIMIMAS...

Simsų rytas: Kaip jaučiatės atvykę į naujus namus?

Džefris Makormakas: Oi, iš tiesų puikiai! Jaučiuosi atjaunėjęs ir pagražėjęs. Kai tik kaimynystėje atsiras vieniša dama, būtinai eisiu jai pasirodyti, gal pagaliau pavyks sukurti šeimą.

Marija Rumi: Taip taip, čia ir pievelė žalesnė, ir saulelė ryškesnė.

Polis Rumi: Jei pasiūlytų grįžti į kietuosius diskus, mudu su brangiąja, ko gero, atsisakytumėme.

SR: Ar patyrėte čia kokių nepatogumų? Girdėjau, kad Žmonėms gali kilti rūpesčių dėl valdymo įtaisų, mat nėra pelytės ir klaviatūros.

D.M: Na, aš lyg ir nieko nepajutau...

M.R: Oi, žinote, mudu su Poliu pajutome... Iš pradžių mūsų Žmogaus įsakymai būdavo keisti, lyg jis nebūtų įsitikinęs, ar viską daro teisingai. Vėliau pastebėjome, kad Žmogus maišosi ir duoda mums atlikti vienas kito darbus.

P.R: O taip, tai buvo juokinga! Aš atlikau gamtinius reikalus tualete ir iš karto gavau nurodymą ruošti pietus, kai staiga pastebėjau savo žmoną, lekiančią į tualetą nuleisti vandenį ir plautis rankų. Ha ha ha...

M.R: Tuomet supratom, kad Žmogus dar neapsipratęs su valdymo įtaisais.

SR: Taip, išties smagus nutikimas. Sakykite, ar jūsų kaimynystė čia vienintelė?

P.R: Ir taip, ir ne. Tiesiog kitos kaimynystės nuo mūsų atskirtos, tačiau mes kiekvieną dieną važiuojame į darbą, esantį Sim mieste.

DžM: Taip taip, iš to paties miesto esu užsisakęs tarnaitę, kuri kasdien sutvarko namus.

M.R: O aš sodininką!

DžM: Kaip ten bebūtų, ir šioje kaimynystėje yra keli laisvi sklypai... Tikiuosi, kad į jį atsikraustys vieniša moteris.

SR: Ar pastebėjote neigiamų pokyčių, atsikeldami čionai iš kietųjų diskų.

M.R: O taip! Parduotuvėse nebūna naujų prekių!

P.R: Tylėk, višta! Kol tu supirksi visas ten esančias prekes, tavo vaikai jau bus suaugę, o tau pačiai jau bus laikas į skaitmeninį rojų...

DžM: Pastebėjau, kad namų dydis apribotas, dabar statomi tik vieno aukšto namai. Tiesa, man taip patinka labiau, mat projektavimo atžvilgiu dviaukštis namas — labai sudėtingas daiktas, ir Žmonės jame dažnai privelia klaidų. Pamenu, gyvendamas kietuosiuose diskuose turėjau dviaukštį namą. Ten Žmogus buvo taip „prigrybavęs“, kad aš nuolat strigdavau tarp laiptų ir pianino. Parduotuvės ir prekių kiekis iš tiesų nesudaro jokių problemų, tačiau, Poli, kas gi taip šneka su dama...

P.R: Tu, pianino suspaustas gražuoli, žiūrėk, ką kalbi!

DžM: Tuoj aš tau įkrėsiu..., netikša!

Taip netikėtai įsiplieskus muštynėms, teko nutraukti interviu. Smagu, kad visos šios Simsų savybės išliko ir naujuose namuose. Jie barasi ir taikosi, kelia gėrimų taures ir pešasi, myli ir nekenčia...

Sakoma, kad žurnalistas privalo objektyviai aprašyti situaciją, nepiršdamas savo nuomonės, tačiau aš negaliu susilaikyti neištarus: „Simsų ateitis *PS2* namuose — šviesi ir aiški! Valio!“.

Simsai griauna Žmonių pasaulyje sukurtas ribas

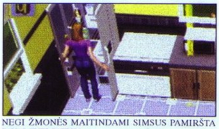
Žmonių pasaulyje, skirtingai nei pas mus, žaidžianti moteris yra retenybė, tačiau Simsai sugriovė šią sieną, o pasak mūsų globėjų *Electronic Arts*, net 45 procentus Simsų nupirko moterys.

Brandaus amžiaus žaidėjai — retokas reiškinys Žmonių pasaulyje, tačiau jūs tik pažvelkite: beveik 30 procentų Simsų savininkų yra 18–27 metų Žmonės, dar beveik 40 procentų sudaro Žmonės, sulaukę 34 ir daugiau metų... Taigi Simsai nugriovė ir amžiaus ribas.

Žmonių pasaulyje sakoma, kad retas žaidimas uždirba tiek pinigų, kiek hitais tapę filmai, tačiau pažvelkite čionai! Pinigų suma, surinkta per trejus metus už parduotų Simsų dalis, jau viršijo 383 000 000 JAV dolerių ir toliau sparčiai ir sėkmingai auga! Tuo tarpu, atsižvelgiant į Žmonių pasaulyje esančios agentūros *Movieweb.com* duomenis, 5–ą vietą pagal pelningumą pasaulyje užimančios filmo *Spider Man* dalys surinko tik truputį daugiau, t.y. 404 000 000 JAV dolerių, šeštoje vietoje esantis Juros periodo parkas — tik 357 000 000 JAV dolerių!

Galų gale patys Žmonės sako, kad pažaidę Simsus jie praranda ribas tarp realaus ir virtualaus pasaulio. Žmonės sako, kad tai blogai, tačiau mūsų, Simsų, nuomonė kiek kitokia, ar ne?

Ateivių pagrobto profesoriaus atradimas



NEGI ŽMONĖS MAITINDAMI SIMSUS PAMIRŠTA PAVALGYTI PATYS?..

Prieš pora dienų ateiviai iš kosmoso pagrobė žinomą Simsą, Psichologijos, Filosofijos ir Astrologijos mokslų daktarą prof. Ričką Ričkauską.

Kaimynai pasakoja, kad profesorius vakarais per teleskopą stebėdavo kosmoso platybes. Tačiau vieną vakarą nežinia iš kur atsiradusi skraidanti lėkštė susiurbė mokslininką ir dingo.

Apieškojus Ričkos namus buvo rastas įdomus darbas apie Žmogaus priklausomybę. Mokslų daktaras teigė, kad žmogus nuo Simsų priklauso daug daugiau, nei Simsas nuo žmogaus. „Su mumis bendraujantis Žmogus ilgainiui taip pripranta prie tokio gyvenimo, kad eilinio Simso šlapimo pūslė jam rūpi labiau nei jo paties“, – savo darbe rašė pagrobtas profesorius.

Simsai PS2 pasaulyje

Blicas FOTOSIM
FOTOKORESPONDENTAS

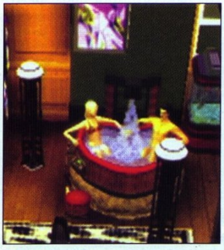
Kaip visada savo skaitytojus lepiname mūsų fotokorespondento įamžintais Simsų gyvenimo momentais.

O TAIP! ŠALTI GĖRIMAI!

LABAI SMAGU, KAI AKIŲ IR PLAUKŲ SPALVOS DERA

NA, KIEK JIS DAR ŽAIS TUO KOMPIUTERIU?

KINIŠKAS VAKARĖLIS



ŠTAI TAIP SIMSAI SUVOKIA ROMANTIKĄ...

Pokalbis su Žmogumi

PIRMĄ KARTĄ SIMSŲ SPAUDOJE IŠSKIRTINIS INTERVIU SU TIKRU ŽMOGUMI

Lulu SIM
SPEC. KORESPONDENTĖ

Kaip ir žadėjome, spausdiname išskirtinį tikro žmogaus interviu.

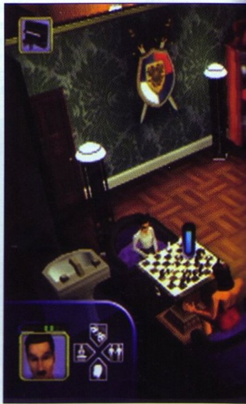
Simsų rytas: Mielas Žmogau...
Artojas: Oi, baikite tuos formalumus, juk mes esame beveik giminės... Vadinkite mane Artojumi.
SR: Atleiskite. Taigi, Artojau, kokia jūsų nuomonė apie šį bendrą *Maxis*, *EA* ir *Sims* žygį į *PS2* konsoles.
A: Patiriu tik teigiamas emocijas. Jau daugiau kaip trejus metus esu prisiekęs Simsų... ghm...
SR: Valdytojas?
A: Nemalonus žodis... Geriau bendradarbis. Kaip suprantate, nemažai Simsų išauginau kietuosiuose diskuose, tačiau dirbti su jais *PS2* — šiek tiek kitoks jausmas. Tiesa, yra savų pliusų ir minusų, bet apskritai Simsai, atvykę į *PS2*, yra puikūs.
SR: Minėjote pliusus ir minusus, gal galėtumėte papasakoti apie juos truputį plačiau.
A: Mielai. Taigi prie pliusų priskirčiau puikiai sutvarkytą grafikinę jūsų pasaulio pusę. Simsai beveik atsikratė „spraitų", tad didžioji jų pasaulio dalis sudėta iš poligonų. Tai turi daug įtakos vaizdo kokybei. Tai, kad per trejus metus ir net keičiant sistemą, nepakito jūsų pasaulio garsas, vadinu dideliu pliusu, mat jūsų pasaulio muzika, kalba ir garsai yra tobuli ir nepakeičiami!!! Puikiai sutvarkytas ir valdymo modelis. Girdėjau klausiant kaimynystėje gyvenančių Simsų, ar jiems nekyla keblumų... Na, jiems kilę keblumai tebuvo mano išsiblaškymo pasekmė. Žaidimo valdymas atrodo taip, tarsi nuo pat pradžių būtų kurtas *PS2* konsolei, o ne *PC*. Pelės ir klaviatūros tikrai nepasigedau, tiesiog pradžioje nebuvau įsiminęs mygtukų reikšmių ir dėl to susipainiojau.

Minusai... Atleiskite, bet minusiukai — tie patys, kuriuos minėjo jūsų kalbinti Simsai. Kadangi savo *PS2* negaliu prijungti prie interneto, laikinai neturiu galimybės atnaujinti prekių, esančių parduotuvėse. Tikiuosi, kad jūsų kūrėjai nepamirš be interneto sėdinčių žmonių ir išleis žaidimo papildinius su atnaujintu baldų ir apdailos dalių asortimentu.
SR: O antro aukšto dingimas?
A: Manęs tai nė kiek nejaudina. Niekada nemėgau statyti dviaukščių namų, nes manieji *PC* gyvenę Simsai dažnai strigdavo tarp laiptų ir pianino. Dabar plotas pirmo aukšto statyboms yra išties milžiniškas, tad antro aukšto dingimas tik išsprendžia daugybę dėl valdymo galėjusių iškilti problemų. Be to, antro aukšto buvimas, ko gero, „pasunkintų" ir saugojimo failus, o jau dabar viena kaimynystė mano atminties kortelėje užima 1,5 MB. Žodžiu, labai šaunu, kad nėra antro aukšto.
SR: Ar tai viskas, kas jus nudžiugino/nuvylė *PS2* Simsų pasaulyje?
A: Ne. Nepaminėjau pagrindinio pliuso! Tai puikios siužetinės linijos atsiradimas. Ko gero, *Get a Life* režimas buvo vienas smagiausių atradimų šiame žaidime, atleiskite, pasaulyje ir realiame mano gyvenime. Be to, atsirado iš proto varantys mini žaidimai dviems žaidėjams, tiesa, juos reikia atrakinti, tačiau vogti ir šveisti svetimą maistą...

DOVANĖLĖS, NORS IR MAŽOS, STIPRINA DRAUGYSTĘ

ALKOHOLIZMAS SIMSŲ BUITYJE — DALYKAS RETAS... BET PASITAIKO

ŠEIMYNINĖ IDILIJA. KOL VYRAS TOBULINA SAVO MUZIKINIUS/KŪRYBINIUS ĮGŪDŽIUS GRODAMAS PIANINU, JO ŽMONA IR DUKRA LAVINA INTELEKTĄ PLIEKDAMOS ŠACHMATAIS. O PUIKIAUSIA TAI, KAD JIE VIENAS KITAM NEMAIŠO!



2 ŽAIDĖJŲ REŽIMAS. ARTOJUS TEIGIA, KAD JIS SMAGUS, BET ŠOKTI SU GILTINE?.. ATLEISKITE TO JAU PER DAUG.

O! Tai puiki idėja! Aš lyg šiol esu įsitikinęs, kad *Maxis* kolektyvas sudarytas iš genijų.

SR: O minusai? Ar viską paminėjote?

A: Deja, ne. Yra dar du dalykai, kuriuos pavadinčiau ne minusais, bet greičiau neapsižiūrėjimu. Nekreipiant dėmesio į tai, kad mano televizoriaus, per kurį jus stebiu, įstrižainė yra 72 cm, rūpestį man kelia musės.

SR: Musės?

A: Taip. Jos labai įkyriai zyzia.

SR: O įstrižainė? Ji čia kuo dėta?

A: Oj! Dovanokite už nekonkretumą. Taigi aiškinu: musės zyzia, kai skraido, tačiau, kur jos skraido — nesimato. Tiesa, jos lankosi tik prie numestų maisto likučių, neišvalyto tualeto ar kitur, kur nešvara, tačiau ne visada pamatysi už lovos užmestą bulvių traškučių pakelį (juk į svečius atėję kaimynai nieko daugiau ir neveikia, kaip tik mėto traškučių pakelius ir palieka nešvarius indus). O juk išvalyti nematomų šiukšlių negaliu, išvaikyti nematomų musių taipogi. O jos taip įkyriai zyzia.

Reiktų pabrėžti, kad mano televizoriuje nesimato ir Simsų reikalavimų, kurie atsiranda debesėliuose virš jų galvų... Tiksliau, jie matosi, bet taip neryškiai, kad sunku suprasti, ko Simsas nori: į tualetą, po dušu ar pasišnekėti telefonu su mama.

SR: Nejaugi tai nepataisoma?

A: Pataisoma! O kaipgi kitaip. Su reikalavimais galima susitvarkyti iš karto, tiesiog spustelėjate rodyklę į viršų ir nužvelgiate Simso poreikio matuoklį. Musės... Hm, rūpestis dėl jų išnyksta nusamdžius tarnaitę, kuri visada išvalys nešvarų tualetą, dušą, išmes šiukšles, suplaus indus, surankios bulvių traškučių pakelius ir t.t. Visa tai kainuoja tik 10 simoleonų už vieną jos darbo valandą. Užkopus bent į antrą karjeros laiptelį, manau, galima sau tai leisti.

SR: Minėjote garsą, kurio negalima keisti. Kodėl taip sakote?

A: Garsai, tai mano Simsų atspindys, leidžiantis suprasti, kaip jiems sekasi net nepažvelgus į jų nuotaikos matuoklį.

SR: Pavyzdžiui...

A: Na, pavyzdžiui, jei Simsas nemoka gaminti maisto, tai valgydamas ką tik išvirtas pamazgas jis žiaugčioja ir nepatenkintas šnirpščia nosimi. Galų gale prisikimšęs tokio maisto Simsas pastoviai riaugėja ir, atleiskite už išsireiškimą, bezda. Išeidamas į darbą Simsas visad atsisveikina, tad iš jo nuotaikos ir intonacijos galiu nuspręsti, ar paaukštins darbuotoją pareigose. Jūs juk žinote, kad karjerą „daro“ tik laimingi žmonės?

SR: Žinoma, žinau.

A: Taigi... Išgirdęs šunyčio inkštimą primenantį garsą, jau žinau, kad jei Simsas nenueis į tualetą, turėsiu valyti ant kilimo atsiradusią balutę... Na, o jūsų kalba...

SR: Kas? Ko jūs šypsotės?

A: Tokio idiotiško, kvailo, žavingo ir be galo mielo murmėjimo gyvenime nesu girdėjęs!

SR: Atsiprašau?

A: Sakykite, ką reiškia jūsų frazė „Komens nara“? Arba „Ibita bu bu“? Atleiskite, jei tai sakydamas jus įžeidžiau... Tiesiog jūsų kalba tokia... Net nežinau, kaip žodžiais apsakyti. Stilinga, dvelkiantu džiazu ir žavinti... Dabar atsisveikindamas su Žmonėmis nebesakau „viso geriausio“, o vartoju jūsiškį „sul sul“...

SR: Supratau. Sakykite, o kaip jums Simsų charakteriai ir jiems būdingas užsispyrimas?

A: Charakterius juk aš pats kuriu. Gimstančiam Simsui suteikiu vardą, pavardę, išvaizdą, horoskopo ženklą, net pagrindinius jo charakterio bruožus. O kartais pasitaikantis užsispyrimas... Žinot, juk jie kaip maži vaikai. Net sulaukę žilos senatvės Simsai elgiasi kaip maži vaikučiai. Todėl jie ir žavingi. Todėl ir norisi jais rūpintis...

SR: Ir paskutinis klausimas...

A: Kas čia dabar? O dieve, vagis taikosi įsibrauti į Montgomerio namus... Atleiskite, turiu bėgti, privalau iškviesti policiją!

SR: Žinoma! Ačiū jums už interviu ir sėkmės.

VAKARĖLIAI — PUIKUS DALYKAS! TAČIAU NEPAMIRŠKITE: ŠEIMOS BIUDŽETUI JIE ATSIEINA LABAI NEPIGIAI.

Skaudi tragedija. Keisdamas lemputę žuvo jaunas ir talentingas Simsas

Viktoras DŽOUK

Vakar apie 14:30 (Simsų laiku) iš darbo grįžęs Arnaldas Sims, nusprendė sutaupyti kažkokius 50 simoleonų, ir vietoj to, kad iškviestų meistrą, pats ėmėsi sudėtingų elektrotechnikos darbų.

Arnaldas bandė pats pakeisti vonios kambaryje perdegusią lemputę. Jo žmona pulkininkė Biruta Sims pasakojo, kad Arnaldas grįžo baisiai pavargęs ir suirzęs, todėl ji labai nustebo, kai vyras ėmėsi tokio pavojingo darbo, būdamas labai niūrios nuotaikos. Nepraėjus nė porai valandų iš vonios kambario pasigirdo traškesys ir kritimas, o pamačiusi pro duris įeinančią giltinę nelaimingojo žmona viską suprato ir nualpo. Atsigavusi pulkininkė rado tik urną su vyro palaikais. Pasak Birutos kolegų, karininkų klubo narių, prieš trejus metus pirmasis pulkininkės vyras taip pat žuvo keisdamas lemputę. Karininkų klubo nariai pasakoja, kad tada Biruta nesustodama raudojo prie vyro urnos ir užmiršo pilietinę pareigą — ginti tėvynę. Žuvusiojo draugai pavogė urną ir ją pardavė, o pulkininkė B.S. iškart atsigavo. Karininkų klubo nariai neslepia galimybės pavogti ir šią urną, jei tik iš A. ir B. Sims namų ir vėl pasigirs raudojimas. Policija atmetė versiją dėl savižudybės ar žmogžudystės teigdama, jog tai eilinė tragedija, įvykstanti visada, kai kažkas bando sutaupyti kelis simoleonus elektrotechnikos darbų saskaita.

Ir Skaitmeninio rojaus šviesa jiems tešviečia...

SIMSŲ MIESTO NEKROLOGAS

Tragiškai žuvus Bendži šuolių treneriui Arnaldui Sims, visas Sim miesto karininkų klubas nuoširdžiai užjaučia pulkininkę Birutą Sims.

•••

Sim miesto atrakcionų parkas gedi kartu su mylimo vyro netekusia Biruta Sims.

Simso gyvenimas primena piktą pokštą. Metų metus šokinėjęs nuo aukštų bokštelių ir rizikavęs savo gyvybe, talentingas treneris žuva keisdamas lemputę.

Brangi Biruta, užjaučiame palikus vienai gyvenimo kely.

P.S.: Tik mūsų atrakcionų parke jūs išblaškysite savo liūdesį. Jei nuspręsite apsilankyti, paskambinkite telefonu 1-800–SIMSUPARKAS, ir mes atsiųsime automobilį. Valanda pramogų — tik 26 simoleonai (nuolaidos, taikomos našlėms, jau įskaičiuotos).

Gyvenimo patarimai

KELI ITIN PAPRASTI KASDIENIŲ RŪPESČIŲ SPRENDIMAI.

Pravaikštos
Nelabai svarbu, jei vieną dieną nenueisite į darbą, tačiau jei darbe nepasirodysite dvi dienas, būsite iš jo atleisti. Bet to galima ir išvengti. Matote, apie atleidimą iš darbo jie praneša telefonu, tad jei neatsiliepsite, viskas bus gerai. Tik pasirūpinkite, kad kitas Simsas nepakeltų ragelio.

Žali žmogiukai
Kai teleskopu stebėsite dangų, norėdami pakelti Simso logikos įgūdžius, būkite atsargūs su NSO. Jie gali atskristi ir akimirksniu pagrobti Simsą. Simsas bus sugrąžintas, tačiau jis pas ateivius praleis kelias dienas.

Kofeino dozė
Jei Simsas pavargęs, jį galima atgaivinti „Ekspres" kavos puodeliu. Tik stebėkite jo šlapinimosi poreikį, nes gali ir neatlaikyti :).

ĮGŪDŽIAI

Jei norite gyvenime kažko pasiekti, turite žinoti, ką darote. Įvairūs įgūdžiai būtini Simsui, jei jis nori sėkmingai gyventi. Nuolat stebėkite nuotaiką — jei ji bloga, Simsai nieko nenorės mokytis.

Virimas
Didinkite šį įgūdį skaitydami virimo knygas iš lentynos. Kuo aukštesnis lygis, tuo geriau Simsas gamins valgį ir daugiau pasisotins.

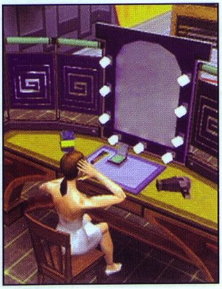
Mechanika
Studijuokite tai iš knygos arba mokykitės praktiškai įsigiję Kraft King Woodworking Table. Kuo aukštesnis įgūdis, tuo greičiau Simsas pataisys sugedusius daiktus.

Kūryba
Simso kūrybines galias galima didinti įvairiais būdais: groti pianinu, gitara, tapyti, lipdyti skulptūras ir užsiimti kitais meniškais darbais.

Kūnas
Kai kurie darbai ir karjeros keliai reikalaus, kad Simsas būtų puikios fizinės formos. Plaukiokite, treniruokitės ant bėgimo tako ar kitų treniruoklių.

Logika
Jei nenorite, kad jūsų Simsas visą gyvenimą būtų kvailas, turite jam į smegenis įdėti logikos. Tam pasitarnaus šachmatų lenta ar teleskopas.

Charizma
Simsas turi patikti kitiems ir mokėti bendrauti su aplinkiniais, ypač jei nori tęsti savo karjerą. Savo žavesio stulpelį papildysite kalbėdami prieš bet kokį veidrodį.



Žmogau, sutvarkyk mano gyvenimą

Ben BENOVICH
GYVENIMO BŪDO EKSPERTAS

Žaidimas su siužetine linija skirtas vienam žaidėjui. Pačioje pradžioje žaidėjas patenka į namus, kuriuose gyvena su mama. Žaidėjas privalo išmokinti savo Simsą savarankiško gyvenimo pagrindų, o vėliau paversti jį pilnaverčiu Simsų pasaulio piliečiu (Simsų pasaulyje pilnavertis yra tas Simsas, kuris turi nuosavą namą su baseinu, veranda ir lauko baru. Pilnavertis Simas organizuoja begales vakarėlių ir užima atsakingiausias pareigas savo darbovietėje). Simsų Rytas mielai padės Žmogui pasiekti šių tikslų, juk įgyvendinus juos, laimingi bus ir Žmonės, ir jų globojami Simsai.

MONEY FROM MOM

Tikslai

Pasiskolinti 800 simoleonų iš mamos
Jei norite greitai ištrūkti iš mamos namų, turite labai greitai dirbti. Kai tik gausite valdymą, stabdykite žaidimą ir parduokite senelio laikrodį už 3500 simoleonų. Tikslą iškart pasieksite. Tačiau jums reikės atiduoti pinigus, kai išsikraustysite. Tai nėra sunku, tereikia neišleisti daugiau nei 200 simoleonų, ir skolą sugebėsit grąžinti.
Atrakinsite dviejų žaidėjų žaidimą — *The Museum*.

Gauti darbą
Tai paskutinis dalykas, kurį reikia padaryti. Pasiimkite laikraštį ir ieškokite darbo. Jei Simso smagumo lygis bus žemas, jis gali būti per daug susikrimtęs, kad ieškotų darbo. Liepkite jam pažiūrėti televizorių ir nuotaika pasitaisys.
Atrakinsite *PerspirAction* bėgimo taką.

Išvirti pietus nesukėlus gaisro
Studijuokite virimo paslaptis, kol negausite bent vieno taško. Tik tada galėsite drąsiau ruošti pietus. Jei nepasimokysite virimo — gaisrą tikrai sukelsite.
Atrakinsite oro gaiviklį *Aromaster Whifferpuff Gold*.

PAPILDOMI PRIZAI

Atrakinkite *Beejaphone* **gitarą**.
Iš mamos namų išvykite greičiau nei per 24 valandas.

REALITY BITES

Tikslai

Išvalykite namą
Išvalykite visas aplink besimėtančias šiukšles ir pelenus. Taip pat reikia išvalyti tualetą. Tai purvinas darbas, bet kažkas turi jį atlikti.
Atrakinsite galimybę išsikviesti tarnaitę.

Pataisykite sulūžusius daiktus
TV, kompiuteris, „Ekspres" kavos aparatas ir užsikimšęs tualetas — viską reikia pataisyti. Pirmiausia išmokite mechanikos, tada galite pats pradėti taisyti.
Atrakinsite galimybę išsikviesti meistrą.

Patobulinkite savo būstą
Savo namą turite padaryti vertingesnį, tad reikia pirkti daiktus. Vertės prideda ir pataisyti daiktai, tad pirmiausia viską sutaisykite ir beliks išleisti tik 250 simoleonų.
Atrakinsite elektroninę vabzdžių kontrolės sistemą.

Pataisyti televizorių
Studijuokite mechanikos mokslą, kol gausite bent du taškus. Tada jau galėsite ir televizorių pataisyti. Viskas paprasta.
Atrakinsite *CharisMaster Vanity* veidrodį.

Apmokėkite sąskaitas
Tai atsitiks, jei name būsite daugiau, nei tris dienas. Mama duos jums pinigų ir lieps paimti sąskaitas iš pašto dėžutės. Reikia jas apmokėti, kitaip ateis antstoliai :).

Gaukite paaukštinimą iki 2 karjeros lygio
Pasižiūrėkit, kuriuos įgūdžius reikia pakelti priklausomai nuo pasirinktos karjeros ir kurie yra silpni. Dar gali prireikti tam tikro draugų skaičiaus karjerai siekti, tad pasistenkite Simsą padaryti socialiu. Kai viskas sutvarkyta, į darbą Simsą nusiųskite geros nuotaikos — turėtumėte gauti paaukštinimą.
Atrakinsite *Slurp 'N' Burp* gėrimų šaldiklį.

Gaukite paaukštinimą iki 3 karjeros lygio
Darykite viską, kaip ir prieš tai: pakelkite įgūdžius, susiraskite pakankamai draugų ir į darbą eikite tik geros nuotaikos.
Atrakinsite *Teppan'Yaki* stalą.

Įveikite visus tikslus, kad galėtumėte išsikelti
Kai įvykdysite visas užduotis, Dudley ir Mimi paprašys, kad gyventumėte su jais.
Atrakinsite mini žaidimą *The Frat House*.

PAPILDOMI PRIZAI

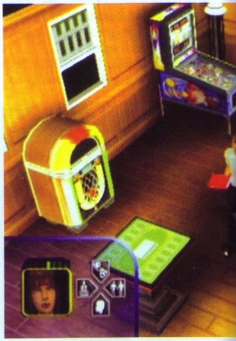
Paltas — išsikelkite iš namo per keturias dienas.
Violetinis sijonas — susidraugaukite su Pauline Peacock.
Violetinės kelnės — susidraugaukite su Pierre Peacock.

PARTY ANIMALS

Tikslai

Gaukite paaukštinimą iki 4 karjeros lygio
Tobulinkite savo įgūdžius ir susiraskite draugų. Taip pat galite pasistengti, kad Dudley ir Mimi būtų paaukštinti — į darbą juos reikia išsiųsti geros nuotaikos. Tačiau jų įgūdžių tobulinti negalima.
Atrakinsite *Strip Poker* kortų stalą.

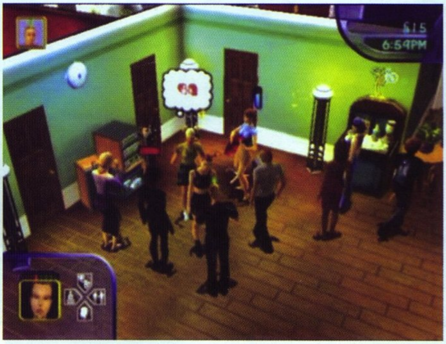
Gaukite paaukštinimą iki 5 karjeros lygio



Darykite viską, kaip ir anksčiau.
Atrakinsite *Libidinex Spa* sistemą.

Patobulinkite savo namą
Namo vertę turite pakelti 1500 simoleonų. Pirkite tokius daiktus, kuriais džiaugtųsi svečiai vakarėlio metu.
Atrakinsite *SweetsWay* medžio sūpynes.

Surenkite pašėlusį vakarėlį
Telefone pasinaudokite *Throw Party* galimybe ir



sukvieskite žmones. Paganinkite maisto ir pasirūpinkite, kad svečiai galėtų pasimėgauti karšta vonia ar pašokti. Pasistenkite, kad visi svečiai linksmintųsi, o jūsų Simsas būtų geros nuotaikos. Tada pavyks suruošti šaunų vakarėlį. Jei Dudley ir Mimi yra namie, jų nuotaika taip pat turi būti gera. Liepkite jiems gaminti maistą, kad jūsų Simsas galėtų sukinėtis tarp svečių.

Išsikelkite iš namo pas vieną iš svečių
Kai įvykdėte kitus tikslus, galite pasiprašyti pas vieną iš vakarėlio svečių pagyventi. Pasirinkite kažką, tada susidraugaukite. Bendraukite su kiekvienu Simsu atskirai, kad pakeltumėte draugystę. Įsitikinkite, kad Simsas yra geros nuotaikos, ir prašykite jo/jos gyventi kartu.

PAPILDOMI PRIZAI
Dviejų žaidėjų žaidimas **The Park** pasirodys vėlesniuose lygiuose. Kaimynystėje klaidžios Bobo the Bum, tad kai jį pamatysite, pasisveikinkite ir duokite jam maisto. Jei jo nesutiksite, nesibaiminkite.
Galva Jar Curio — išsikelkite iš namo per aštuonias dienas.
Kamufliažinės kelnės — susidraugaukite su Dudley.
Cat Ears šukuosena — susidraugaukite su Mimi.

Cheerlyder šukuosena — susidraugaukite su Fran Foofaraw.
Mullet šukuosena — susidraugaukite su Freddy Foofaraw.
Liemenėlė — susidraugaukite su Zara Roomies.
Apsukta beisbolo kepuraitė — susidraugaukite su Betty Roomies.
Liberty Spikes šukuosena — susidraugaukite su Bingo Roomies.
Mohawk šukuosena — susidraugaukite su Carlos Roomies.
Tinklinės kojinės — susidraugaukite su Layla Roomies.
Kėglių marškiniai — susidraugaukite su Leon Roomies.

HOT TO TROT
Tikslai
Surenkite pašėlusį vakarėlį
Darykite viską taip pat, kaip ir ankstesniame vakarėlyje.
Atrakinsite mini žaidimus *Abhi* ir *Taylor's Place*.

„Pakabinkite" vieną iš vakarėlio svečių
Išsirinkite svečią ir vakarėlio metu bandykite jį „kabinti". Tam reikia daugiau nei tik greitos dainelės, tačiau intensyviai dirbant jūsų Simsas iš tiesų priklaups ant vieno kelio ir pasipirš. Jei svečias atsisakys, reikia paprasčiausiai su juo kalbėtis, kol tapsite geresniais draugais, o tada ir vėl bandyti.

Patobulinkite savo namą
Turite padidinti namo vertę 2000 simoleonų.
Atrakinsite *Vibromatic Heart* lovą.

Gaukite paaukštinimą iki 6 karjeros lygio
Toliau tobulinkite Simso įgūdžius ir siųskite į darbą su gera nuotaika.

PAPILDOMI PRIZAI
Wurl 'N' Hurl muzikos aparatas — išsikelkite iš namo per aštuonias dienas.
Cilindras — susidraugaukite su Thomas Thimblewit.
Geisha šukuosena — susidraugaukite su Theresa Thimblewit.
Dyed Ends šukuosena — susidraugaukite su Pamela Party Girls.
Cat-eye akiniai nuo saulės — susidraugaukite su Ginger Party Girls.
Genie palaidinukė — susidraugaukite su Debbie Party Girls.
Tiger-stripe sijonas — susidraugaukite su Candy Party Girls.
Liepsnelės — susidraugaukite su May Party Girls.
Kaubojaus marškiniai — susidraugaukite su Rod Party Guys.
Juostuotas džemperis — susidraugaukite su Peter Party Guys.
Auksinių apvadų akiniai nuo saulės — susidraugaukite su Randy Party Guys.
Oranžiniai žaibo akiniai nuo saulės — susidraugaukite su Woody Party Guys.
Cornrows šukuosena — susidraugaukite su Ziggy Party Guys.

WHO LOVES YA BABY
Tikslai
Gaukite paaukštinimą iki 8 karjeros lygio
Turite dar daugiau laiko praleisti tobulindami įgūdžius, tačiau vis tiek pasistenkite kažkiek pasilinksminti, kitaip Simsai eis į darbą nelaimingi. Simsui nebereikia vienam ieškotis draugų. Visi draugai, kuriuos susiranda Simso partneris ar vaikai, skaičiuojami kaip Šeimos Draugai ir prisideda prie reikalingų paaukštinimui draugų skaičiaus.
Atrakinsite dviejų žaidėjų žaidimą *The Maid's House*.

Gaukite paaukštinimą iki 9 karjeros lygio
Visas laikas tarp miego ir maisto turi būti praleistas tobulinant įgūdžius.
Atrakinsite Elle Belle ir L'Claudius baseinus.

Atšokite vestuves
Šis tikslas atsiras tik tuomet, jei po barnio partneris paliks namus. Reikia rasti naują meilę ir pasipiršti.

Patobulinkite savo namą
Turite padidinti namo vertę 4000 simoleonų. Galite pirkti daiktų vaikams, kad jiems būtų linksma.

Rūpintis kūdikiu
Kai tik pateksite į namus, prisijunkite prie savo žmonos ar vyro *Libidinex Spa* sistemoje ar *vibromatic Heart* lovoje. Būdami kartu, pasinaudokite *Play* galimybe ir jei jų nuotaika bus gera, Simsai susilauks kūdikio. Rūpintis juo reikės pradėti iš karto. Jei vaikas pradės verkti, turėsite pamaitinti, pažaisti su juo ar jam padainuoti. Geriausia daryti visus tris dalykus, ir kūdikis kuriam laikui nurims. Jei vaiko neprižiūrėsite, jis toliau verks ir į namus ateis Socialinės Rūpybos atstovai. Jie mažylį pasiims. Jei taip nutiks, jums reikia kito kūdikio. Geriausia yra pastatyti lopšį miegamajame, kad kūdikiui pradėjus verkti Simsai automatiškai pabustų.
Atrakinsite *Domestic Beach Simulator*.

Išlaikykite vaikus mokykloje
Kai mažylis užauga (po kelių dienų), jam kasdien reikia eiti į mokyklą. Jei vaikų pažymiai nukrenta iki „F", juos iš mokyklos išmes ir nusiųs į karinę mokyklą. Kad to išvengti, turite palaikyti gerą vaikų nuotaiką ir liepti jiems mokintis, pasinaudojant knygų lentyna, kompiuteriu ar teleskopu. Įmanoma vaikus mokyti namie ir neleisti į mokyklą. Svarbiausia, kad jų pažymiai nenukristų iki „F" įvertinimų.

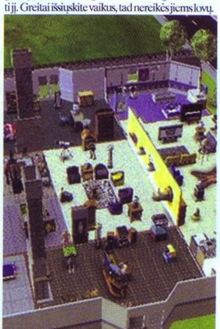
Turėkite du vaikus
Vienu metu galite turėti tik vieną mažių, tad kol jis neužaugs, nebandykite susilaukti kito vaiko. Gimus antrajam, vyresnysis taip pat gali juo rūpintis, tad Simso partneris gali ir toliau skirti laiko draugams, namų tvarkymui, maisto ruošimui ir netgi gauti darbą. Vaikai negali naudotis *Sonic Sower* ar kitomis karštomis voniomis, tad turite nupirkti *Hydrotherma Bathtub*. Vaikai taip pat negali ruošti maisto, o tik pasiimti užkandžius iš šaldytuvo.
Atrakinsite *Happy Thunder Neoscillating Sprinkler*.

PAPILDOMI PRIZAI
Bearskin Rug — išsikelkite iš namo per aštuonias dienas.
Red Blazer — susidraugaukite su Charles Cheeky.
Egiptietiška šukuosena — susidraugaukite su **Chantal Cheeky**.

THE LAST SIMOLEON
Tikslai
Gaukite paaukštinimą iki 10 karjeros lygio
Štai, paskutinis paaukštinimas. Pakelkite reikiamus įgūdžius ir pasistenkite, kad Simsas būtų laimingas. Turėkite pakankamai draugų pats ir nepamirškite kitų šeimoje gyvenančių Simsų.

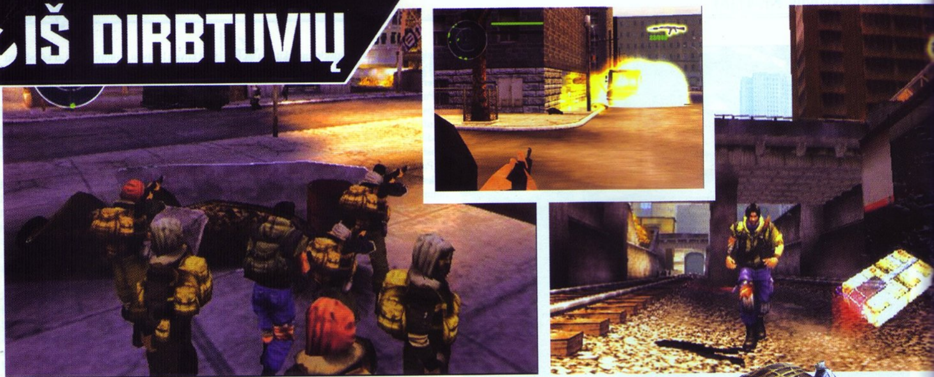
Nusiųskite vaikus į paruošiamąją mokyklą su „A" pažymiais
Jei vaikai turi „A" pažymius, tai turėtų atsitikti labai greitai. Jei tokių pažymių jie dar neturi, liepkite daugiau mokytis. Nepamirškite, kad jų išsiuntimas į paruošiamąją mokyklą kainuos 1500 simoleonų, tad įsitikinkite, kad turite pakankamai pinigų.

Sutaupykite 20000 simoleonų jachtai, kad anksti išeitumėte į pensiją
Kai paliksite ankstesnį namą, *Malcolm* kompensuos visas išlaidas, kurias turėjote tobulindami namą. Pridėkite tai prie esamų santaupų ir galbūt jau turėsite 20000. Minusas tas, kad negalite rinktis, kur išleisti tuos pinigus, tad gali labai mažai likti naujam namui be baldų. Tačiau šio namo nereikia tobulinti. Viską, ko nereikia, galite parduoti. Namas yra gan didelis, tad galite parduoti sienas, grindis, duris ir langus, sumažinti jį. Greitai išsiųskite vaikus, tad nereikės jiems lovų.



Surenkite pašėlusį vakarėlį
Įveikę kitus tikslus, turėsite surengti vakarėlį. Kaip ir anksčiau reikės daug maisto ir įdomių dalykų svečiams. Jei vakarėlis sėkmingas, Malkolmas atvažiuos savo limuzinu ir išlydės jus. Sveikiname, galite išeiti į pensiją ir mėgautis savo jachta.

PAPILDOMI PRIZAI
Rhino Trophy — išsikelkite iš namo per aštuonias dienas.



ELECTRONIC ARTS PASITINKA RAUDONĄJĄ AUŠRĄ

FREEDOM

THE BATTLE FOR LIBERTY ISLAND

Geležinė TSRS užuolaida nusileido ant Amerikos. Šaltąjį karą laimėjo rusai. Raudonoji armija žygiuoja Niujorko pakrantėmis. „Didysis Obuolys" tapo internatine nekaltų amerikiečių stovykla. JAV kariuomenė iš Niujorko išstumta, tad kovoti už laisvę tenka paprastiems piliečiams. Sveiki atvykę į Freedom: the Battle for Liberty Island žaidimą.

Valdote jauną herojų, kurio tikslas ne tik išlaisvinti į kalėjimą patekusį brolį, bet ir išvaduoti Niujorką. Tikslui pasiekti, pirmiausia turite įrodyti kitiems, jog esate tinkamas. Prisijungęs prie pogrindinės pasipriešinimo organizacijos dalyvausite įvairiuose partizaniniuose veiksmuose. Misijose teks sabotuoti ir gelbėti žmones. Už sėkmingus darbus kils jūsų rangas, kol galiausiai tapsite pasipriešinimo lyderiu. Tuomet reikės ieškoti pasekėjų ir užtikrinti galingas pasipriešinimo pajėgas, kurios leis pasiekti tikslus.

Įdomu tai, kad Freedom žaidime rasime du visiškai skirtingus režimus. Pirmasis yra RTS režimas, vykstantis kanalizacijose po Niujorku. Antrasis — veiksmo režimas Niujorko gatvėse, kur vyksta tikrieji mūšiai.

„Kad sukurtume tikroviškesnę ir labiau įtemptą žaidimo patirtį, sujungėme RTS elementus į pačio veiksmo sekas", — sakė Martinas Guldbaekas, Io Interactive 3D (Hitman serijos kūrėjų) dailininkas. „Skirtingai nei paprastame RTS žaidime, čia nėra vaizdo iš viršaus. Viskas matoma pagrindinio veikėjo akimis".

Karo vienas nelaimėsi, tad žaidimas labai priklausys nuo žaidėjo sugebėjimo surasti Niujorke patriotų ir vesti juos į mūšį prieš raudonąjį priešą. Pasinaudodamas nesudėtinga komandų sistema, žaidėjas galės duoti įsakymus savo partizanams ir liepti jiems vykdyti kritines misijas.

Už pergales ir pralaimėjimus Freedom žaidime gausite aukštus apdovanojimus ir bausmes. Charizma paremta žmonių samdymo sistema suteiks taškų išgelbėjus kovotojus už laisvę ar pagrobus gyvybiškai svarbius įrengimus. Turėdamas daugiau taškų, žaidėjas galės pasamdyti daugiau kovotojų ir sėkmingiau kariauti. Kariams žuvus mūšiuose, charizma mažėja ir kartu silpsta pasipriešinimo judėjimo kontrolė.

Freedom herojus žaidimo metu progresuos ir keisis net jo išvaizda. Pradėjęs kaip paprastas santechnikas, herojus iš lėto keisis į karo specialistą, o jo uniforma plėšysis ir primins apie kovose patirtas nesėkmes. Žaidimo aplinkos taip pat radikaliai keisis. Pradžioje Niujorko rajonas Manhetenas skendės saulės šviesoje. Vykstant misijoms sezonai keisis, ir galiausiai ateis gili žiema. Kovų įkarštyje vis labiau trupės miesto pastatai, todėl keisis ir peizažas.

Žaidėjas ir jo bendrininkai kariaus su įvairiais vienos ar dviejų rankų ginklais, o ištroškusieji laisvės dažnai mušis plikomis rankomis. Automatai, raketinės granatos ir, be abejo, Molotovo kokteiliai padės skintis kelią į laisvę.

Žaidime bus naudojama patobulinta atkūrimo technologija. Io Interactive Glacier variklis sugebės atkurti įspūdingus 3D efektus: realaus laiko apšvietimą, lietų, sniegą, dūmus ir sprogimus.

Freedom: the Battle for Liberty Island — drąsus sumanymas. Reikia tikėtis, Io Interactive vyrukams užteks įgytos patirties ir sugebėjimų, kad sujungti du skirtingus žanrus ir sukurti vieną nepakartojamą žaidimą.

SHINOBI

PO DEŠIMTIES METŲ TYLOS SHINOBI PASIRODO PS2 PLATFORMOJE

Klasikinis MegaDrive žaidimas Revenge of Shinobi yra vienas įsimintiniausių šios platformos žaidimų. Japoniško misticizmo ir aštraus veiksmo mišinys išskyrė žaidimą iš kitų ir pelnė didžiulį populiarumą. Dabar su viltimi laukiame Shinobi sugrįžimo PlayStation 2 platformoje.

Dešimt metų praėjo nuo to laiko, kai Shinobi mosavo kardu mūsų televizorių ekranuose. Dabar tik nerimaujame, ar pavyks Overworks vyrukams teisingai išnaudoti licenciją (kur dažnas susikerta). Laimei, žaidimas, rodos, pateko į geras rankas. Overworks prezidentas Noriyoshi Ohba kūrė patį pirmą Shinobi žaidimą, o kitas komandos narys, Mr Ito, buvo Revenge of Shinobi direktorius. Be jų šiuo metu dirba ir daugiau originalaus žaidimo kūrėjų, tad licencija turėtų būti tinkamai panaudota.

Stebėtina, kad pagrindinis žaidimo herojus yra Shinobi, tačiau tai ne tas pats Džo Musashi, kuris veikė ankstesniuose žaidimuose. Dabar turime naują ninzę Hotsuma — Oboro Ninja klano lyderį.

Žaidimo istorija pasakoja apie paslaptingą kardą ir du jaunus brolius, kurie turi kautis ir laimėti šį senovinį ginklą, kupiną nepaprastos ir mirtinos galios. Laimėtojas gaus kardą, o pralaimėjęs žus. Hotsuma laimi kovą ir kardą, tačiau šis, tarsi gyva būtybė, trokšta kraujo. Jei kardas kraujo negaus, maitinsis herojaus gyvybe. Tuo pat metu Tokiją sugriauna katastrofinis žemės drebėjimas, paslaptinga jėga siekia sunaikinti Oboro klaną. Jūsų tikslas išsiaiškinti, kas vyksta, ir užtikrinti, kad kardas būtų pamaitintas. Taigi tikėkitės daug kraujo ir veiksmo.

Shinobi kūrėjai, rodos, sugebėjo panaudoti senų žaidimų formulę ir perkelti ją į 3D pasaulį. Labiausiai bus išryškintas veiksmas, tad rasite daugybę lygiuose gyvenančių veikėjų, susidursite su įvairiomis būtybėmis bei lygių bosais. Svarbūs visi pagrindiniai ankstesnės eros ingredientai.

Be abejo, intensyvus veiksmas dar nereiškia gero žaidimo, ypač kai tai vyksta trimačiame pasaulyje — valdymas ir kameros darbas gali labai greitai viską sugadinti. Laimei, Shinobi to nerasime. Įtemptas veiksmas ir kombo judesiai atkurti labai sklandžiai ir lygiai. Galima pasižymėti net keletą taikinių ir kartu staigiai išvengti atakų. Mirtinas Hotsuma atakas seka vaiduokliškas vaizdas, o jo raudonas apsiaustas gražiai sklando aplinkui. Nukauti priešai akimirksniui sustings iš baimės ir kris ant žemės kraujo baloje. Manga gerbėjai, patikėkite, jau vien dėl to verta laukti žaidimo. Sujunkite pakankamai kombo judesių kartu, ir atsiras kanji daviklis, parodantis, kad jūsų kardas stiprėja. Taip pat išvysite sceną, vaizduojančią jūsų mirtiną tikslumą.

Žaidime lakstysite sienomis ir šokinėsite stogais taip grakščiai, kaip ir reikėtų tikėtis iš ninzės. Pagrindinio veikėjo animacija stulbinanti, viskas perteikta puikiai.

Žaidėjas galės naudotis ir magiškomis komandomis. Kol kas Overworks tai laiko paslaptyje ir nepateikia detalių, kaip veiks burtai. Ko gero, jie priklausys nuo kardo galios ir sugebėjimo kombo metu sustiprinti jo veikimą.

SOUL CALIBUR 2

Kovinių žaidimų specialistais Namco tapo jau pirmosiomis PlayStation dienomis. Jie žengė didžiuliais žingsniais grafikos ir veiksmo kelyje, sukurdami Tekken seriją. Netrukus po Tekken 2 išleidimo, Namco apstulbino pasaulį Soul Blade žaidimu — Soul Calibur pirmtaku. Tai buvo kvapą gniaužiantis žaidimas, kuriame žibėjo ginklai, o vaizdai buvo nepralenkiami. Po kelerių metų arkadose Namco išleido Soul Calibur, o dar vėliau jį perkėlė į Dreamcast platformą. Nuo to laiko beveik nebuvo gandų apie žaidimo tęsinį, nebuvo... iki pat 2002–ųjų. Soul Calibur II jau pasirodė arkadose, o greitu metu bus perkeltas ir į namų sistemas.

Praėjo ketveri metai po pirmojo Soul Calibur. Siegfried, apsėstas piktojo gyvo kardo Soul Edge, sugrįžta Nightmare vardu, o jį sustabdyti tenka mūsų herojams. Įdomu tai, kad veiksmas vyksta Europoje, o veikėjai nutempiami į XVI amžių. Štai ir visas žaidimo siužetas. Nieko ypatingo ir nereikia — juk tai muštynės, o ne RPG ar kvestas. Kaip bebūtų, šį kartą kūrėjai nusprendė kiek pasigilinti į veikėjų asmenybes ir bent truputį papasakoti jų istorijas. Su tuo ir sveikiname.

Namco sugalvojo ne paprastai sukurti klonus įvairioms sistemoms, o įdėti šį tą naujo. Kiekvienoje Soul Calibur II versijoje bus po vieną išskirtinį veikėją. Xbox versijoje pasirodys Todd McFarlane's Spawn, Gamecube išvysime Link, o PlayStation 2 turėtojai galės pasidžiaugti iš Tekken atėjusiu Heihachi. Matytas veidas, ar ne? Atsibodo? Prieš dūsaudami, pagalvokite: tai vienintelis Soul Calibur II veikėjas, kuris muštynėse kovoja kumščiais, o ne ginklais, tad muštynės gali būti labai įdomios.

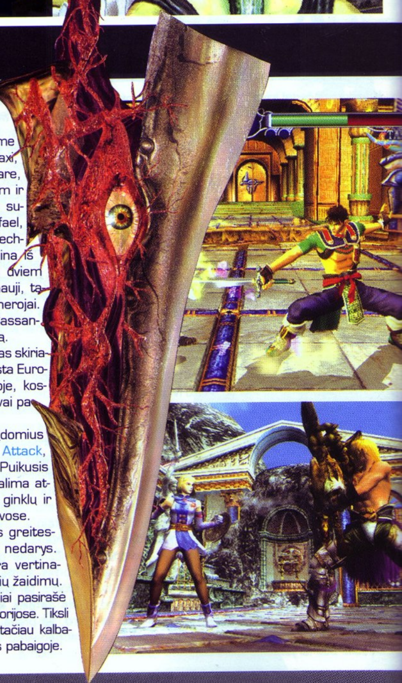
Be Heihachi PlayStation 2 žaidime rasime Ivy, Mitsuragi, Astoroth, Maxi, Cassandra, Kilik, Xianghua, Nightmare, Taki, Voldo, Yunsung, Raphael, Talim ir Necrid — naujas Todd McFarlane sukurtas veikėjas. Naujokai yra ir Rafael, kilęs iš Europos ir kovai naudojantis fechtavimosi techniką, bei jauna mergina iš Azijos, vardu Talim, apsiginklavusi dviem durklais. Dar du veikėjus pakeitė nauji, tačiau visiškai identiškai kovojantys herojai. Vietoj Sophtia kausis jos sesuo Cassandra, o Yunsung užėmė Hwang vietą.

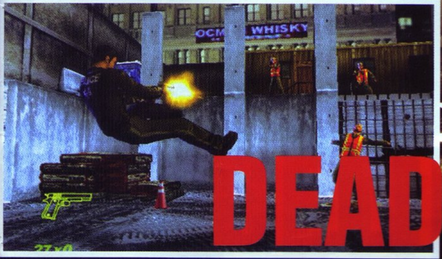
Veikėjų dizainas ir ginklų naudojimas skiriasi nuo originalo. Kadangi viskas vyksta Europoje, Renesanso epochos pabaigoje, kostiumų dizainas labai išpuoštas, šarvai padengti užraitais ir lapais.

Soul Calibur II rasime septynis įdomius režimus: Arcade, Versus, Time Attack, Survival, Team Battle, ir Practice. Puikusis Weapon master sugrįžta, jame galima atrakinti daugiau nei 200 skirtingų ginklų ir naudoti juos Arcade ar Versus kovose.

Namco sako, kad žaidimas bus greitesnis, tačiau didelių pakeitimų jame nedarys. O kam to reikia? Soul Calibur yra vertinamas kaip vienas geriausių muštynių žaidimų.

Kompanija Electronic Arts neseniai pasirašė sutartį ir tapo žaidimo leidėja PAL teritorijose. Tiksli išleidimo data dar nėra paskelbta, tačiau kalbama, kad žaidimas pasirodys vasaros pabaigoje.





DEAD TO RIGHTS

GERIAU DUOTI, NEI GAUTI

Jie tai vadina „pirmuoju pasaulyje action-noir“ žaidimu. Mes turime vertimą: tamsaus veiksmo žaidimas. Naujausias Namco darbas — Honkongo stiliaus trileris, šausiantis į PS2 konsolę beprotiška kulkų kruša.

Dead to Rights apima daugelį dalykų, kuriais svaidėsi senesnieji veiksmo žaidimai, ir kurie buvo primiršti. Tai, prie ko pripratote žaisdami pastarųjų metų žaidimus, galite pamiršti — Dead to Rights žengia toli į šoną. Taip toli, kad dažnai teks klausti: „Ar tai leidžiama?“.

Honkongo filmuose pilna brutalių manevrų, kurie būtini, kad išgyventum priešiškos ugnies ruožus. Ne išimtis ir Dead to Rights. Žaidime jums skirtas vaidmuo — policininkas išdavikas Džekas Sleitas, kuris naudojasi ginklais taip, kaip net Džonas Vu neįsivaizdavo. Kaip jums tai patinka: Džekas griebia vyrukui už apykaklės, padeda koją jam ant krūtinės, tada persiverčia ant jo nugaros, sviedžia vyruką į orą ir į pakilusį kūną suvaro visą apkabą. Kitą kartą Džekas griebia šalimais esančius niekšus ir naudoja juos vietoj skydų. Pasinaudojęs tokia „paslauga“, nebereikalingam priešui šaltakraujiškai suvaro kulką į kaktą.

Partrenkus priešą staigiu smūgiu iš pistoleto, jį galima pribaigti iš nugaros. Daug laiko praleisite atiminėdami ginklus iš galvažudžių ir naudodami jų pačių egzekucijoms. Vienas smagiausių būdų yra pasinaudoti šuniško draugo pagalba.

Džekas yra K-9 policininkas, tad jo partneris yra ištikimas eskimų veislės šuo vardu Shadow. Pasitaikius progai, Džekas pasikviečia Shadow, kad nuginkluoti priešininką ar surasti kokį naudingą daiktą. Pavyzdžiui, per sunkų susišaudymą Džekas prirėmiamas prie sienos, o Shadow išbėga ir parneša šeimininkui apsauginę liemenę. Po kiekvienos užduoties Shadow reikia atstatyti energiją, tad per daug išnaudoti šuns negalėsite.

Dead to Rights turėtų sukelti išties stiprią įtampą. Netgi Džekas turi savo adrenalino matuoklį. Adrenalinas naudojamas atlikti herojiškiems judesiams. Tokiais momentais Džekas, tarsi Matricos herojai, sugeba atlikti nepaprastai sudėtingus ir vaizdžiai atrodančius judesius. Adrenalino mygtukas naudojamas kartu su gynybos funkcija, tad leidžia Džekui išvengti staigių smūgių ir spyrių. Tai atrodo labai šauniai. Adrenalinas taip pat naudojamas atlikti lėto judėjimo (slo-mo) šuolius bet kuria kryptimi. Šuolių metu Džekas gali nusitaikyti į keletą priešų. Kad papildyti adrenalino matuoklį, Džekas priverstas atiminėti ginklus iš priešų ar rasti taikinį nenaudojant automatinio taikiklio, taip pat turi protingai naudoti Shadow pagalbą.

Apleisto tamsaus pogrindinio pasaulio paveikslą užbaigia Džeko kelionės į striptizo barus ieškant gaujų lyderių. Čia įsijungia vienas iš daugelio papildomų žaidimų. Pradedate valdyti striptizo šokėją. Jūsų tikslas — šokti kuo labiau gundančiai, kad išlaikyti piktadarių dėmesį. Tuo metu Džekas turi praslinkti nepastebėtas.

Dead to Rights žada šokiruojančią patirtį ir nežabotą žiaurumą, kuriuo galime pasimėgauti tik žiūrėdami Honkongo filmus.

SILENT HILL 3

SVEIKI SUGRĮŽĘ Į PRAGARO MIESTĄ...

Kažkas keisto vyksta Silent Hill mieste. Aplink nesutiksi gyvos dvasios. Nerimą kelianti atmosfera pripildyta pavojaus ir baimės, tokia tiršta kaip rūkas, atskiriantis apleistą miestelį. Tačiau aplink jus vyksta ir dar keistesni dalykai. Iš niekur sklinda keisti garsai. Iš rūko atsiranda ir dingsta objektai. O jūs esate vienas...Visiškai vienas...

Silent Hill 3 nėra tiesioginis Silent Hill 2 tęsinys. Tai nėra ir šalutinis žaidimas. Tačiau jis eina kiek skirtingu keliu. Pirma, pagrindinė herojė yra mergina. Nieko stebėtino, bet vis tiek kitaip nei ankstesniame žaidime. Silent Hill 3 taip pat labiau orientuotas į veiksmą — galėsite naudotis net kulkosvaidžiais. Nelabai tinka Silent Hill veikėjui, ar ne? Reikia palaukti ir pamatysime, kaip tai atrodys.

Silent Hill 3 valdote Hyter. Ji, rodos, yra paprasta paauglė, kuriai patinka viskas, ką mėgsta dauguma merginų: leidžia laiką su draugais, apsipirkinėja ir panašiai. Viskas pasikeičia tuomet, kai merginą susiranda privatus tyrinėtojas Duglasas Kartlandas ir papasakoja apie jos gimimą. Hyter labai išsigąsta vyro, tiek daug žinančio apie ją, ir pabėga. Lėkdama tolyn ji pastebi, kad jau nėra savame mieste. Drėgnuose koridoriuose primėtyta narvų, sienos išterliotos senu ir šviežiu krauju. Vargšė Hyter lieka visiškai viena neaiškiame tamsiame pasaulyje. Prasideda trečiasis Silent Hill skyrius. Čia slypi dar vienas skirtumas nuo ankstesnių žaidimų. Hyter nieko neieško ir nesiekia išspręsti kažkokios paslapties, ji paprasčiausiai nori ištrūkti iš tamsaus pasaulio. Taip kūrėjai pateisina intensyvesnį ir greitesnį veiksmą, bei minėtus kulkosvaidžius. Tik nesitikėkite lengvų žudynių — amunicijos ginklams bus labai nedaug. Konami pasistengs kaip įmanoma apsunkinti žaidimą ir priversti patirti visus Silent Hill „malonumus".

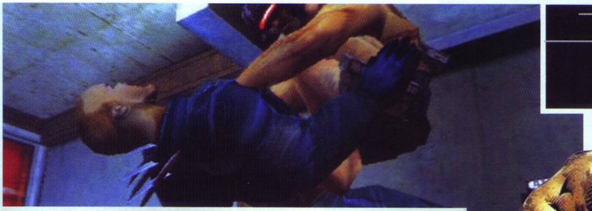
Mąstant apie žaidimo veikimą, ramybės neduoda viena mintis: paauglė mergina, paprastai rankose nelaikiusi nieko galingesnio, nebent plaukų džiovintuvą, pasiima kulkosvaidį ir atakuoja monstrus!? Reikia tikėtis, kūrėjams pavyks išvengti „netikrumo" įspūdžio.

Silent Hill išvaizda stulbina. Kūrėjai žino, kaip atvaizduoti šešėlius. Modeliai ir aplinkos tokie detalūs, kad bet kuris kitas žaidimas ar sistema gali būti pamiršti. Visi šešėliai ir apšvietimas kuriami realiu laiku, tad kai Hyter praeina po lempa, viskas tuo pat metu atsispindi skirtingais kampais. Žaidimo variklis toks geras, kad kūrėjai nusprendė jį naudoti ir animacijos scenoms — pirmą kartą serijos istorijoje.

Silent Hill 3 padarų dizainas vienas groteskiškiausių šiandieniniuose žaidimuose. Pavyzdžiui, beformis... mėsos daiktas — mėsos gabalas su neaiškiomis galūnėmis vietoj rankų ir kojų, tabaluojančių kaip kokie straubliai.

Apie 90 % Konami išleistų Silent Hill 3 ekrano paveikslėlių yra netinkami spausdinimui ir rodymui „plačiosioms masėms". Bet žinodami, kad Silent Hill 2 yra išties populiarus, galime būti tikri, kad videožaidimuose išvysime labiausiai nerimą keliančių vaizdų.

Žmonėms su silpnu skrandžiu ar širdimi patariama dar kartą pagalvoti prieš įeinant į Silent Hill pasaulį.



X–MEN 2

WOLVERINE'S REVENGE

„Skausmas yra gerai" pasakykite savo mažajam broliukui, ir galbūt jis atleis už visus tuos užgauliojimus ir apstumdymus. Arba ne. Taigi negalite pasitikėti vien tik savo žodžiais. Geriau leiskite Wolverine padėti jums. X–Men herojus, pasirodysiantis PS2 sistemoje, netrukus ir vėl veiks pagal savo credo.

DIDŽIULIAI NAGAI, STILINGA APRANGA, TVIRTO METALO SKELETAS. JAM NĖRA LYGIŲ!

Jūs sergate. Sunkiai sergate. Tenka grįžti į Weapon X fabriką ir ieškoti mokslininkų, kurie kadaise užkrėtė jus virusu ir pavertė žudymo mašina. Tačiau yra viena nedidelė problema — mokslininkai dingo, o fabriką užėmė banditų gauja.

X–Men 2: Wolverine's Revenge istorija nėra stipriai pririšta nei prie komikso, nei prie naujojo filmo, tačiau žaidimas išlaiko tikrą X–Men autentiškumą — scenarijų rašė Wolverine komiksų autorius.

Nors viskas prasideda dar šeštajame dešimtmetyje, kai sukuriamas Wolverine, greitai siužetas persikelia į dabartinius laikus, kurie vaizduojami geriausiu GTA III stiliumi — nemokamos muštynės, daug kraujo ir negyvėlių. Herojus šmėkščioja iš vienos vietos į kitą. Miškai, karinės bazės, pramoniniai kompleksai ir uolos — visose vietovėse svarbiausias žaidimo elementas yra artima kova. Paprastas smūgių / spyrių kombinuotas atakas papildo didžiuliai daugiasmūgiai judesiai ir pjovimai nagais. Taigi galėsite rinktis, ar ramiai sumušti priešininkus, ar atlikti stulbinančias žandikaulių atlaužimo atakas, tinkamai suspaudinėjus nurodytas sekas.

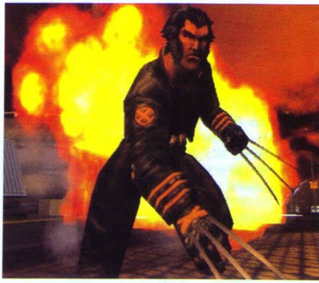
Nemėgstate žiaurių slo–mo perpjovimų, kuriuos seka ekraną drebinantys kūno sudaužymai? Prie jų nebūtina apsistoti. Išbandykite beprotiškus, fiziškai neįtikimus apsisukimus, nuo kurių priešininkai lekia aukštai į orą. Nepamirškite pasinaudoti ir aplinkos privalumais: nusvieskite priešininkus ant minų lauko ar ant įelektrintų grindų. Kovos sistema reaguoja į situaciją ir kuria kovas su daugybe priešų, kuriuos naikinti labai smagu.

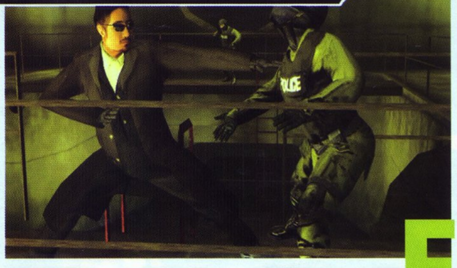
Tik nereikia per daug tikėtis, kad viskas eisis lengvai. Kartu su neatpažįstamais „patrankų taikiniais" sutiksite ir daug rimtesnių priešų. Sugrįš Sabretooth ir kiti pagrindiniai X–Men piktadariai. Kovose su bosais atsidursite tikrai bjauriose situacijose.

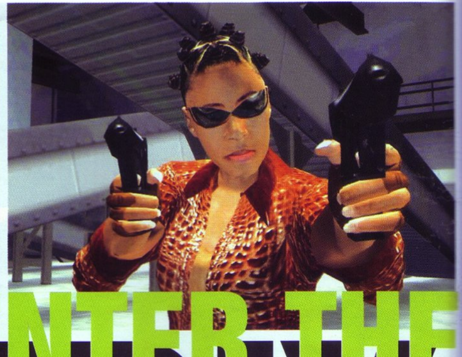
Tokios pat konkrečios ir instinktyvios yra ir žaidimo animacijos scenos. Jos reguliariai pasirodys ekranuose. Kūrėjai Genepool nusprendė kurti greitą siužetą, reikalaujantį didelio žiaurumo, ir jį pateikė mažų, tačiau be galo brutalių animacinių vinječių metu.

Niekas niekada nekaltino Wolverine, kad jis bailys, tad dabar nusiteikite didelėms lavonų eilėms ir kraujo upėms.

Žaidimo išvaizda žada būti tokia pat klaiki, kaip ir jo siužetas. Iš techninės pusės grafika neturėtų atsiriboti nuo kitų panašaus stiliaus žaidimų, tačiau kūrėjai žada suteikti žaidimui išskirtinę atmosferą. Galėsite tiesiog pajusti metalinių Wolverine nagų dūrį ir kiekvieną kaklo lūžį, kurį įvykdys Sabretooth.







ENTER THE MATRIX

INTERVIU SU KŪRĖJAIS

Galime drąsiai teigti, kad dar ekranuose nepasirodžiusi Matrica tapo legenda. Su didžiausiu nekantrumu laukiame ir filmo tęsinių. Beje, filmo režisieriai broliai Vačovskiaikiek pakoregavo išleidimo planus. Pradžioje buvo planuojama *Matrix Reloaded* parodyti per praėjusių Kalėdų sezoną, tačiau vėliau buvo nuspręsta atidėti antrosios Matricos pasirodymą iki šių metų gegužės ir rudenį išleisti trečiąją dalį – *Matrix Revolutions*. „Kad niekas nespėtų nukopijuoti idėjų" komentavo režisieriai. Kartu su *Matrix Reloaded* filmu žaidėjai gaus ir ypatingą siurprizą – *Enter the Matrix* žaidimą. Šis žaidimas jau dabar unikalus, nes jį kartu su *Shiny* studija kuria ir patys režisieriai. Jūsų dėmesiui – apie darbus su *Enter the Matrix* „iš pirmų lūpų".

Endis ir Laris Vačovskiai nesiruošia apsistoti tik Holivude. Jie visada tikėjo, kad The Matrix – daugiau nei filmas. Tai ištisas multimedia mitas, apimantis filmus, anime ir videožaidimą Enter the Matrix. Režisieriai laužo Holivudo taisykles ir patys prisideda prie žaidimo kūrimo, kad užtikrintų tokį pat galingą efektą, kurį sukūrė filmas.

Enter the Matrix kūrėjų kompanijos Shiny vadovas Deivas Peris pasakoja apie piratavimą kompiuteriniame pasaulyje, skraidymą, bei brolių Vačovskių įsitraukimą į žaidimo kūrimą.

Kiek laiko jau kuriate žaidimą?

Deivas Peris: Su Warner pasirašėme sutartį 2001-ųjų vasarį, tad dirbame jau dvejus metus. Įdomu tai, kad Vačovskiai jau iš anksto žinojo, ką jie nori daryti, tad darbus pradėjo nedelsiant. Kai susitikome, jie jau buvo parašę scenarijų.

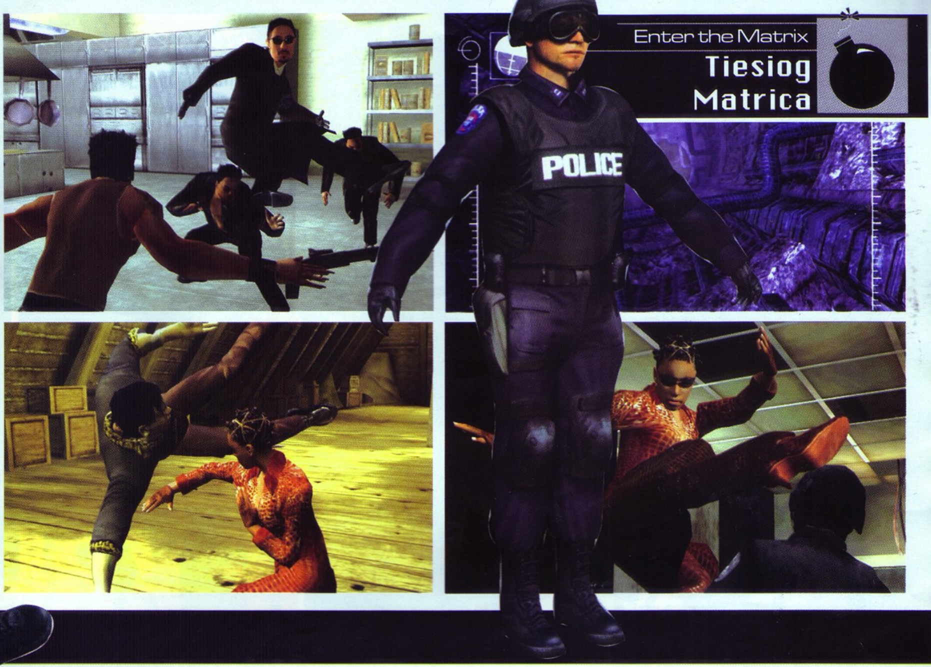
Kas sugalvojo patį žaidimo veikimą?

D.P.: Viską sumąstė Vačovskiai. Jie turėjo siužeto rėmus ir tiksliai žinojo, kaip jis bus sudėliotas. Kartą jie sako man: „Tai va, esi tokioje situacijoje, kai eini link priekinių durų, tačiau jos neatsidaro, o visa vieta pradeda spaustis aplink tave". Ir taip visą laiką. Vačovskiai puikiai jaučia žaidimą ir tą jausmą nori perduoti žaidėjams.

Vyksta įdomus darbas. Rodos, jog Vačovskiai yra matę visus filmus ir visada remiasi tam tikro filmo scenomis. Kaskart pakalbėjęs su jais, eidavau į amazon.com ir pirkdavau daugybę filmų, kad susirasti būtent tą vietą, apie kurią jie šnekėjo.

Ar daug teko bendrauti su Vačovskiais?

D.P.: Paprastai Holivudo režisieriai nesuteikia daug galimybių, tad šie vyrukai nusprendė pa-



Tiesiog Matrica

sisamdyti bendravimo partnerį savo kompanijoje. Tokiu būdu galėjome su jais bendrauti ištisą parą.

Kuomet filmavimas vyko Australijoje, Vačovskiai taip pat ten persikėlė, tad bendravimas nebuvo nutrūkęs, nuolat gaudavome reikalingos informacijos.

Kiek Shiny prisidėjo prie koncepcijos kūrimo, ar Vačovskiai viską buvo suplanavę?

D.P.: Mes juk esame žaidimo kūrėjai, tad mūsų darbas yra užtikrinti, kad atsirastų naujas ir geras žaidimas. Enter the Matrix tikrai primena filmą, tačiau mes stengėmės sukurti ir tai, ko nepavyko parodyti filme.

Paaiškinti, ko reikia, kad žaidimas būtų puikus, nebuvo sudėtinga. Režisieriai patys žaidžia daug žaidimų, tad greitai radome bendrą kalbą.

Kokį didžiausią iššūkį metė režisieriai?

D.P.: Manau, tai žaidimo dydis. Jie norėjo pilno tyrinėjimo, vairavimo, šaudymo, skraidymo ir piratavimo — visko viename žaidime. Supratome, kad tai bus labai gerai, tačiau tai buvo tiesiog monstras.

Mes patys apklausėme žaidėjus, ko jie norėtų Matrix žaidime. Žaidėjai sudarė didžiulį sąrašą: turi būti agentai, turite šaudyti žmones, naudotis daugybe ginklų ir t.t. Taigi mes peržiūrėjome sąrašą ir nusprendėme viską sudėti į žaidimą.

Keista, bet sąraše nebuvo siūlyta, kad žaidimo scenarijų rašytų režisieriai ar kad naudotumėme filmo ištraukas, nes per visus tuos metus niekas to nedarė. Tad mes pasakėme: „O kas, jei režisieriai rašytų žaidimui scenarijų ir filmuotų naują filmą?". Nuomonių buvo įvairių, tačiau pamename vieną skeptiką, kuris pareiškė: „Visu tuo aš patikėsiu tik tada, jei ant žaidimo dėžutės rasiu Vačovskių vardą". Taip mes ir padarėme.

Kaip žaidime atkuriama pati Matricos idėja ir jos egzistavimas? Ar tikrai jungsimės ir įeisime į Matricą?

D.P.: Įsilaužimo į Matricą dalis mums buvo labai svarbi, nes tai yra smagu ir turėtų senovišką tekstinio režimo nuotykį, įdėtą į žaidimą. Kai kuriems žmonėms tai labai patiks, o kiti tik leptels: „Kas čia per velniava? Kodėl man tai reikia daryti?". Tai nėra blogai, nes su įsilaužimu nieko privalomai nereikės daryti, kad galėtumėte žaisti žaidimą. Bet išmokus, bus galima į tam tikras žaidimo vietas parsisiųsti ginklus, muštynių stilius ir panašiai.

Ieškojau įvairių Dirbtinio Intelekto programų, kad galėčiau sukurti rišlų pokalbį tarp žaidėjo ir žaidimo, tačiau jos buvo prastos. Pats bandžiau sugalvoti viską, ką būtų įmanoma spausdinti, ir atitinkamai parinkau atsakymus. Galite net keiktis, o Trinity kažką jums atsakys.

Ar bus galima skraidyti žaidime?

D.P.: Taip, laivu skraidote tuneliuose. Tuneliai yra vienintelė susisiekimo galimybė, tad skrisdami galėsite būti arba pilotu Niobe, arba kulkosvaidininku Ghost.

Niobe yra tikrai geriausias kapitonas. Juk filme, kai buvo reikalingas puikus pilotas, reikadavo tik pasakyti: „Niobe, skrisk čia". Na, o Ghost Vačovskiai aprašo kaip Dzen Budistą žudiką. Taigi teks pasirinkti, kokiu veikėju norite būti: Apači žudiku ar greičiausiu pilotu. Paprastai Ghost turi ginklą rankoje ir moka juo smūgiuoti. Jis mėgsta smogti jums į pilvą ir tuo pat metu šaudyti.

Kam kilo idėja žaisti dviem veikėjais?

D.P.: Tai buvo dar vienas puikus Vačovskių pasiūlymas. Žaidėjas galės pasirinkti, ką praleisti, ką būtinai pamatyti. O kadangi mes norime, kad pamatytumėte viską, žaidime bus paliktos užuominos, kurios leis suprasti, jog kažką praleidote.

Ar galite duoti pavyzdį?

D.P.: Sakykime, scena, kurioje reikia kautis su Trinity. Mes nuskanavome visus jos judesius.

Jei būsite ne atidūs, net nežinosite, kad ji egzistuoja. Taigi viso žaidimo metu abejosite, ar viskas taip ir turėjo būti. Kai matysite paveiksliukus internete arba girdėsite draugus šnekant: „Aš ruošiausi kautis su Trinity!", gali tekti ištarti: „Ką!? Aš perėjau visą žaidimą ir niekad to nemačiau!"

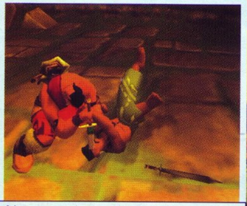
Kaip skiriasi dviejų veikėjų keliai?

D.P.: Jie susijungia ir išsiskiria. Mes negalime padaryti dviejų visiškai skirtingų žaidimų, tad kai kuriuose lygiuose veiksmas vyks panašiai.

Mes nesiekėme, kad personažai kovotų kartu. Jie nuolat darys savo darbus ir bandys vienas kitam padėti. Keliose vietose jie darys tą patį, tačiau bus daug papildomų dalykų, dėl kurių norėsite pražaisti su abiem veikėjais ir išvysti viską, kas įmanoma.

Tupi tupikas...
Tuoj ant Rau kalavijo kabės kabikas...

The Mark of Kri lygiai milžiniški, originalūs, pripildyti milijonais detalių. Labai gražu, bet kartais „stabdo".



Ne pats maloniausias būdas gauti galą...

THE MARK OF KRI

GALINGA, EPINĖ ISTORIJA APIE NARSŲJĮ KARĮ, BARBARĄ RAU

KŪRĖJAS: SCEA San Diego Studio
LEIDĖJAS: SCEE
PARDUODAMA: nuo 2003-03-19

Susirinkite visi, norintys išgirsti istoriją apie senus ir tamsius laikus. Įsitaisykite patogiau, nes pasakosiu apie narsą, kalavijus ir magiją. Apie juodesnį už juodžiausią juodumą blogį. Apie begalinę drąsą ir nepalenkiamą ryžtą. Papasakosiu apie didį karį ir keliautoją vardu Rau...

Kiekvienam blogiui yra stipresnis gėris. Kiekvienam nekaltam yra gynėjas. Kiekviena legenda turi didvyrį.

Senais jau užmirtais laikais juodas ir galingas užkeikimas buvo sukurtas. Parašytas jis buvo jau užmirta šnekta ir toks galingas buvo, kad galėjo sujungti mūsų pasaulį su blogio karalija. Baisu ir pamanyti, kas būtų nutikę, jei burtas būtų panaudotas, tačiau jis buvo pagrobtas ir į šešias atskiras dalis išdalintas. Mark of Kri (taip šis baisus prakeiksmas buvo užvadintas) po visą svietą buvo išblaškytas ir šešioms šeimynoms, kad jį globotų, priskirtas. Vienas iš išrinktųjų šeimos narių paženklintas gimdavo, tasai ženklas ir buvo suskaldyto burto dalis. Laikas bėgo, ir giminės baisią paslaptį užmiršo. Tačiau tasai niekšingas burtas atgimdavo, mat mirus ženklo nešiotojui, jis ant sekančio šeimoje gimusio vaiko kūno atsirasdavo. Juoda ir galinga nekromantų sekta taipogis baisios ženklo jėgos nepamiršo ir dabar jį surinkti ryžosi. Mirusiųjų valdovai jau turi keturis ženklus ir tik Tu, didingas kary Rau, gali juos sustabdyti...

Legenda

Šio žaidimo laukiau jau seniai. Kaip išalkęs žvėris internete ir spaudoje medžiojau kiekvieną paveikslėliuką, filmuką ar žodį apie Rau. Visuose kalendoriuose pažymėjau žaidimo išleidimo datą ir apsišarvavau kantrybe, nes laikas slinko nenumaldomai lėtai. Iš žaidimo tikėjausi nei daug nei mažai, tiesiog širdis jautė, kad kūrėjai pasiūlys man nepakartojamą istoriją apie karį, pasiūlys legendą, kurią būtų malonu vien tik perskaityti. Daugiau nieko nenorėjau, tačiau gavau daug daugiau.

Recenzijos pradžioje susipažinote su žaidimo istorija, tad šioje skiltyje daugiau lyg ir nėra ką pasakoti. Žaidimo siužetas plėtojamas konaniškais laikais, kai pasaulyje vienu metu būdavo tik vienas didvyris, kovojantis su blogiu. Pati istorija nėra baisiai originali, tačiau jos pateikimo būdas labai teisingas.

Pasaka žaidėjui sekama keliais būdais. Dalį mes pamatome vaizdo intarpuose, dalį savo dvasinio vedlio Kuzo akimis, dalį papasakoja balsas už kadro, ekrane vysktant nuostabiems dalykams. Viso žaidimo metu mus džiugins žaidimo dailininkų darbai, mat kraunantis lygiams žaidėjas papuola į interaktyvią parodą, ir jo akyse sukuriamas naujas šedevras, vaizduojantis didvyriškojo Rau nuotykius. Kalbant trumpiau ir konkrečiau, galiu pasakyti tik vieną sakinį. Mark of Kri istorija yra tokia pat galinga ir taip pat puikiai pateikta, kaip ir legendiniame Diablo II. Žinovai, manau, suprato, apie ką aš... :)

Didvyris

Rau — didelis ir geras žmogus. Kilniaširdis, bebaimis, ištroškęs nuotykių Barbaras. Jaunas ir todėl labai arogantiškas, mažai gyvenimo tiesų patyręs Karys. Meistras, kuriam niekada nekils klausimų, kaip panaudoti šaltąjį ginklą. Net plikomis rankomis lengvai sudorojantis bet kurį priešą, Rau dėklė nešiojasi ir taikliąjį lanką, ir vikriąją Taiaha, ir labai pavojingą dvirankį kirvį. Nuostabioje ir spalvingoje žaidimo aplinkoje kraujo klanai ar po kardo smūgio į šonus išlakstančios priešų kūno dalys atrodo keistokai, tačiau maloniai.

Rau nerenka taškų, netobulina savo įgūdžių ir nedaro nieko, ką jo vietoj darytų bet kuris kitas panašus personažas. Štai ir pasiekėme vietą, kurioje turėtume apibūdinti žaidimo žanrą. Manau, tai vienas šauniausių pastarojo meto mišinių, mat žaidime į vieną monolitą suplakti

Kalba [aLeLiuMaS]

The Mark of Kri

Nenugalimumas: kvadratas, apskritimas, X, kvadratas, apskritimas, kvadratas, X, apskritimas, X, kvadratas, apskritimas, X. Kodą įvesti „Press Start“ ekrane. Kai Rau ištars „Faahu“, žinosite, jog kodą įvedėte teisingai. Kodą suaktyvinkite „Options“ kodų meniu.

Pilna gyvybė: X (4), kvadratas (4), apskritimas (4). Kodą įvesti „Press Start“ ekrane.

Nesibaigiančios strėlės: X, apskritimas, kvadratas (2), X, kvadratas, apskritimas (2), X, kvadratas (2), X. Kodą įvesti „Press Start“ ekrane.

Silpnesni oponentai: X, apskritimas (2), kvadratas, X, kvadratas (2), apskritimas. Kodą įvesti „Press Start“ ekrane.

Ginklų pasirinkimas: kiekviename lygyje turite susirasti Tuku, ir jis leis pasirinkti norimą ginklą.

Arenos: pereikite visus lygio žaidimus ir atrakinsite tam tikro lygio areną.

Kitokia žaidėjų išvaizda: pereikite visus laiko mūšius bei Ivonų skaičiavimo užduotis ir atrakinsite kitokius Rau rūbus bei jų formas.

trys galingi žanrai: action, stealth ir slasher. Tik čia, skirtingai nei daugelyje „slašerių“, Rau nerenka net patirties taškų, o jo įgūdžiai tobulinami tik gavus naują ginklą. Skirtingai nei daugelyje action žaidimų, čia žaidėjui neteks strikinėti nuo platformos ant platformos, kovoti su kameros užsisipyrimu ar mokytis atlikti varginančius double jump'us ar butt bounce'us. Skirtingai nei daugelyje stealth žaidimų, šiame sukėlę aliarmą mes nesužlugdome misijos, o tik gauname progą smagiai pasišvaistyti kalaviju aršiose ir kruvinose dvikovose.

Rau gyvenime sutiksite ne tik ordas priešų. Rau turi ir draugų. Vienas jų — mokytojas, visa ko kertančio, duriančio, traiškančio ar pjaunančio meistras, galingasis Baumusu. Būtent jis rūpinasi kieme išrikiuotų treniruoklių būkle, ir tik jis išmokins karštakraujį Rau santūrumo ir slaptumo. Baumusu pirmasis pamokins mus naudotis puikiąja Taiaha, ir kai būsime tam pasiruošę, padovanos mums milžinišką kirvį.

Žinoma, geriausias didvyrio draugas ir ištikimiausias jo kelionių palydovas tikrai nėra žmogus. Tai dvasinis Rau vedlys, varnas–dvasia, vardu Kuzo. Jis mielai išžvalgys vietoves, kuriomis keliaus Rau, perspės apie pavojus, perskaitys senovinius, pamiršta kalba parašytus tekstus.

Kruvini šokiai

Rau — puikus kovotojas. Pastvėręs ginklą jis ima šokti mirtiną karo šokį. Lengvai permesdamas kūno svorį nuo vienos kojos ant kitos, Rau atlikinėja kruvinus pa, vienu žvitriu smūgiu nužudydamas šokio partnerį. Ginklas Rau rankose dainuoja kovos giesmę. Poškančios pilvo ertmės ir bumbsinčios į krauju pasruvusį grindinį priešų galvos tampa puikiu šios giesmės akompanimentu, o priešų aimanos ir meldimas pasigailėti — aplodismentais. Rau lengvai sudoroja net kelis tuzinus vyrų vienu metu, tačiau iš tikrųjų jis atakuoja tik vieną ar kelis priešus. Tikras karys privalo susikoncentruoti, sutelkti dėmesį į vieną vienintelę auką ir parengti mirtiną combo smūgių seriją tik vienam išrinktajam. Neduok dieve, kas nors bandys pasimaišyti po mūsų galiūno kojomis tuo metu, kai jis atlieka combo smūgių seriją. Rau, it nenumaldomas viesulas, veržiasi savo pasirinktojo priešo link, naikindamas ir niokodamas viską kelyje.

Apsuptas priešų Rau nepasimeta ir puikiai blokuoja net pačius pavojingiausius smūgius. Tačiau apsuptyje sunku rasti vietos combo žingsneliams žengti, tad Rau naudoja klastą: pagąsdina vieną niekšelį, žengia kito link, bet mirtinai sužaloja trečiąjį.

Rau — vienas iš geriausių kovotojų pasaulyje. Apie tai byloja puikus jo gebėjimas blokuoti kelių atakuojančių priešų smūgius, net nesiteikiant pažvelgti jų pusėn.

Būtent šioje tvirtovėje pirmą kartą įvertinau sparnuotojo bendražygio Kuzo privalumus.

Viena iš šiurpiausių vietų, sutiktų žaidime... Gaila, kad į žurnalą negalime įdėti garso, kurį dabar girdi Rau. Brrrr...

Nacionaliniai galvos nuo kaklo nupjovimo ypatumai...

Susikoncentravęs Rau gali nežiūrėti į priešą, jis jį jaučia, o įgudusios kario rankos puikiai atlieka žudančius smūgius į nežinią.

Kovodamas Rau atrodo puikiai. Prieš šį galingą barbarą išblėsta net mūsų išgirtieji Aragornas, Legolasas ir Gimlis. Puikus kameros darbas leidžia mums mėgautis kiekvienu Rau judesio lengvumu ir subtilumu, kiekviena ataka, kiekvienu bloku. Priešai ar sienos niekada neužstos mums vaizdo, tad mes aiškiai matysime, kaip Taiahos smaigalys įsirėžia į grandininius priešų marškinius, kaip žvitrus kalavijo smūgis nukerta priešų būrio vado šalmo papuošimus, kaip lengvai kirvio ašmenys perlaužia atgijusio skeleto stuburą.

Tačiau Rau privalo išlikti santūrus ir nepasiduoti panikai. Kiekvienas smūgis turi būti kruopščiai paskaičiuotas, kad kalavijo ašmenys nesusiliestų su akmenine uola, kad Taiahos smaigalys neįstrigtų medyje, kad į mūrinę sieną stuktelėjęs kirvis nesuparalyžuotų Rau judesių...

Pagrindinis kario ginklas

Žinoma, pagrindinis kario ginklas — slaptumas. Rau puikiai informuotas, mat jo dvasinis vedlys Kuzo visada pamatys pasaloje tūnantį priešą. Kuzo akimis Rau mato, kiek priešų jo laukia, kaip jie ginkluoti, kokios silpnosios jų patruliavimo vietos. Žinodamas, kur sustoja sargybinis, Rau gali tyliai prisėlinti ir keliais vikriais ir itin žavingais judesiais išsiųsti jį pas protėvius. Rau gali baidyti laukinius žvėris ir paukščius, taip nukreipdamas sargybos dėmesį nuo savęs. Kiekvienas tyliai nukautas priešas sutaupo daug Rau jėgų, sveikatos ir laiko. Tai labai svarbu.

Pasaulis

Rau klajoja po visą pasaulį, tačiau jo kelionės nėra ilgos. Karys aplanko kelias legendines vietas ieškodamas baisiojo prakeiksmo ir nekromantų klano. Skaičiuojant mūsų laiko vienetais, smarkuolio Rau klajonės trunka maždaug 20–40 valandų (priklauso nuo stebėtojo patirties). Vietovės, kuriose lankosi Rau, stebina savo išskirtinumu, originalumu ir tikroviškumu. Liūdna, kad šis Rau nuotykis baigiasi sąlyginai greitai, tačiau įvykdęs savo užduotis barbaras gali kovoti Arenose, siekdamas tapti tobuliausiu ir žinomiausiu visų laikų kovotoju.

Kelionių metu karį lydi debesis puikių aplinkos garsų. Rau neretai sustoja pasiklausyti raminančio upelio čiurlenimo, jo oda pasišiaušia išgirdus tolumoje bumbsinčius priešų karo būgnus. Kai Rau stveriasi ginklo, ausis užtvindo ritmingas būgnų dundėjimas, padedantis išlaikyti greitą kovos ritmą. Kai Rau sėlina kėsindamasis į užsisvajojusio priešo gyvybę, tylą sudrumsčia tik lėtą širdies plakimą imituojantis būgno garselis, tylesnis net už vėjo gūsį.

Stipriausias gėris

Kaip ten bebūtų, pasakojimas apie tai, kaip Rau ieškojo Mark of Kri užkeikimo, vis tik baigiasi. Baigiasi laimingai: gėris nugali blogį, nekromantų klanas sunaikinamas, o Rau keliauja namo... Tačiau Kuzo pažadėjo, kad Rau grįš. Aš nekantriai jo lauksiu...

PIRMASIS ĮSPŪDIS	9
SIUŽETAS	9
GRAFIKA	9
GARSAS	9
VALDYMAS	8

IŠVADA

Stipri nuostabiai pateikta istorija, kurios tęsinio su nekantrumu laukiu jau dabar.

9

Fua Usu Rutu

Kuzo pasakojimo klausėsi Artojas

APE ESCAPE 2

PRISIPAŽINIMAS

KŪRĖJAS: SCE
LEIDĖJAS: SCEE
PARDUODAMA: nuo 2003-03-12

Kai SCE vyrukai išplėšė iš mano rankų kalaviją (kurį, beje, man dovanojo jų kolegos iš San Diego) ir vietoj jo įkišo sietelį drugelių gaudymui, pasijutau mažumėlę sutrikęs.

Maža to, įsismaginę SCE bendradarbiai nutraukė mano barbariškus apdarus ir vietoj jų užmaukšlino ryškiai raudoną liemenę. Strėlėmis šaudantį grėsmingą lanką SCE vaikinai liepė mainyti į kitą lanką, kurį sukdamas aš neva greičiau lakstysiu... Kai paklausiau jų: „Kam visa tai?", jie susižvalgė ir tuomet tyliai pratarė:

— Negi tau maža kraujo ir žudynių, kodėl gi tau neatsipūtus ir nepadėjus berniukui Hikaru, kuris pateko į bėdą.

— Į bėdą? — sušukau aš, stverdamas dar nekonfiskuotą kirvį. — Tuomet aš esu tas, kurio jums reikia!!!

— Ne ne, — švelniai murmėjo SCE taikdariai, imdami mano kirvį ir vietoj jo įteikdami lazdelę, kuri man sukėlė lengvą šoką, — nereikės nieko žudyti (na, gal tik truputį :))... Matai, beždžionėlės vėl gavo eksperimentinius šalmus, o joms vadovaujantis piktas baltas „beždžioninas" Spektras ruošiasi visus žmones paversti beždžionėmis.

— Vaje, — sumurmėjau, — negi jūs norite, kad aš gelbėčiau pasaulį, rankose turėdamas tinklelį drugeliams gaudyti, lanką ant klubų ir laidynę užpakalinėje kelnių kišenėje? Tyčiojatės?

— Jokiu būdu... — suošė SCE atstovai. — Tai, ką tu vadini mums nesuprantamais žodžiais „tinklelis" ir „laidynė" yra labai galingi „Gotcha Gadget"...

— „Goča" kas?

— Hm... Tai tokie „Pagavau" įtaisai, kurių tu negausi.

— Tai kam man juos davėt?

— Kad susipažintum, nes juos turės berniukas Hikaru.

— A, taip taip, tas vaikėzas, kuris pateko į bėdą.

— Jis perkrovė mechanizmą, skirtą šalmų siuntinėjimui, todėl įvyko sprogimas, po kurio šalmai atiteko beždžionėms ir dabar jos siautėja po visą pasaulį.

— Palaukit palaukit, — sunerimau. — Jūs norite, kad aš sugaudyčiau labai protingas beždžiones, neturėdamas net timpos? Kodėl visus „Pagavau" įtaisus atiduodate Hikaru, ką turėsiu aš?..

SCE vyrukai nusišypsojo ir, švelniai patapšnoję man per petį, pratarė:

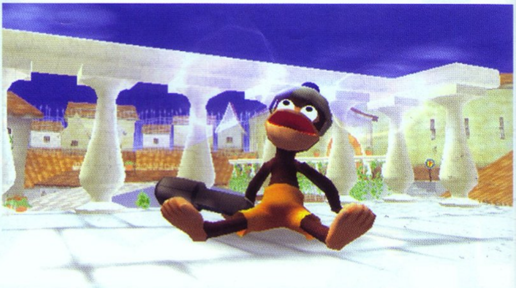
— Pultelį...

Kaip tarėm, taip padarėm

Viskas buvo taip, kaip sakė garbūs ponai iš SCE. Berniukas Hikaru pateko į rimtą bėdą. Pažiūrėkim, ką mes galime padaryti...

Pirmosiomis žaidimo minutėmis panorau švaistytis apdovanojimais. Ape Escape 2, ko gero, pirmas žaidimas taip tobulai, paprastai ir smagiai išnaudojantis visas Dual Shock 2 savybes. Jūs tik pažvelkite... Prisivirusį košės berniuką Hikaru mes valdome kairiąja analogine rankenėle, o jo „Pagavau" įtaisus — dešiniąja. Žaidimo kūrėjai verste verčia mus sinchronizuoti judesius, tad privalome sukioti abi analogines rankenėles. Na, pavyzdžiui, naudodami sietelį drugelių gaudymui... Kaip sakot? Ne drugeliams? Inter... koks? A, taip supratau, atleiskit. Kolegos iš SCE laiku mane pataisė. Taigi naudodami Interdimensinį beždžionių gaudymo tinklą, mes pakreipiam dešiniąją rankenėlę į viršų, ir Hikaru bando pagauti beždžionėlę staigiu judesiu, atakuodamas iš viršaus. Bet jei beždžionė bando sprukti, galime rankenėlę pasukti į šoną ir į viršų, tuomet Hikaru kruopščiai priklaupęs atliks grakštų ir gracingą mostą tinklu, kurio išvengs tik pačios vikriausios makakos.

Taip pat galime pasinaudoti lanku, kurį sukdami pavysime net pačias greičiausias vikruoles. Hikaru turi iššukti lanką, o panaudodamas jo inerciją šauna į priekį. Taigi užsidedam lanką ir sukam dešinę analoginę rankenėlę ratu; kuo greičiau sukam, tuo didesnė inercija... Smagumėlis! Svarbiausia, kad pats Hikaru yra puikiai



animuotas personažas, tad pastvėręs šoką sukeliančią lazdelę ir puolęs ja mosuotis, jis atrodo kaip džedajus iš „Žvaigždžių karų" su samurajiškais motyvais.

Hikaru vikriai mosuoja lazdele, kita ranka stengiasi išlaikyti pusiausvyrą, o sukdamasis sugeba vikriai šokinėti nuo kojos ant kojos. Naudodamas bananarangą jis grakščiai ištiesia ranką į priekį ir sustingsta metimui parengtoje pozoje... Vienu žodžiu — puiku! Jau pirmomis žaidimo akimirkomis supratau, kad pareiga gelbėti pasaulį taps malonumu.

Atgimimas

Žaidimas visais įmanomais būdais stengiasi būti panašus į klasikinį japonišką platformerį, ir jam tai puikiai sekasi.

Siužetas. Epinis, labai paprastas, tačiau tuo pat metu ir užvedantis.

Muzika. Iš pirmo žvilgsnio pigi ir erzinanti, tarsi sukurta dviem pigiausiais sintezatoriaus klavišais. Tačiau ilgainiui be jos skambesio gyvenimas tampas nemielas. Kaip ir pridera, skirtingų melodijų žaidime daugiau nei daug.

Pagrindiniai herojai. Atitinka visus anime reikalavimus. Tuo tarpu beždžionėlės atrodo ypač šiuolaikiškai ir nė nepanašios į tas, kurias matome žaidime paslėptuose manga paveikslėliuose.

Prizai. Yra kalnai apdovanojimų, kuriuos mes galime atrakinti.

Viso šio gėrio mišinys tapo labai pavojingas. Žaidimas tiesiog sprogo mano galvoje, o iš laimės nebežinojau, kur dėtis. Neprilygstama grafika, nesudėtingas ir atpalaiduojantis „geimplėjus", galybė lygių, kuriuos privaloma įveikti mažiausiai du kartus, puikūs ir charakteringi bosai, siužetą plėtojantys video intarpai ir labai originalūs „Pagavau" įtaisai — visa tai tikra platformerių gerbėjo svajonė. Svarbiausia, jog viskas, ką čia paminėjau, yra viename žaidime, o pastaruoju metu tokie dalykai nutinka retai. Patys žinote, kad jei žaidimas geras, tai jis yra trumpas, jei ilgas — neišbaigtas ir t.t... Ape Escape 2 — tai japonų kultūros atgimimas mūsų konsolėse, ir belieka tikėtis, jog tai tik pradžia.

Labas, Hikaru

Su Hikaru susipažinau jo draugės kambaryje. Pasirodo, per sprogimą laboratorija buvo visiškai nuniokota, tad Hikaru pasaulio gelbėjimo operacijų planavimo centras buvo perkeltas.

Puikiai išplanuotame kamabryje yra keli portalai. Vienas jų veda prie PS2 konsolės, kur galima išsaugoti žaidimą, kitas — į treniruoklius, kuriuose kartu su Hikaru mokėmės naudotis „Pagavau" įtaisais, dar vienas portalas veda link Hikaru spintos, kurioje jis laiko didžiąją dalį prizų, pelnytų už beždžionių gaudymą. Spintos lentynoje tvarkingai išrikiuoti puikuojasi žaidimo garso takelio diskai, nuotaikingi manga paveikslukai, video filmukai, radijo bangomis valdomos mašinėlės (tai vienas iš Gotcha įtaisų), nuotraukos, beždžionių enciklopedija ir t.t. Netikėtai kairiajame spintos kampe aptikau beždžionių pasakų rinkinį, kurį laikinai pasiskolinau iš Hikaru, kad galėtume pasakaites sudėti į mūsų priedą :). Kambaryje dar yra žaidimų automatas, kuriuo Hikaru naudojasi norėdamas į prizus iškeisti auksines monetas, kurias rado gaudydamas beždžiones.

Vis tik smagiausia buvo apsilankyti Hikaru žaidimų kampe. Pasirodo, mūsų mažasis draugas turi savo nuosavą konsolę, kurioje yra trys trumpučiai žaidimai, skirti tiek vienam, tiek dviem žaidėjams. Iš pradžių mes žaidėme Dance Monkey Dance, be galo nuotaikingą ir originalų Beatmania kloną. Vėliau Hikaru pasiūlė sužaisti beždžionių futbolą, kuriame komandos sudaromos iš jau sugautų beždžionių. Pats žaidimas nėra labai sudėtingas ar paprastas, tai tiesiog didelė ir juokinga kvailystė, paremta futbolo tematika. Vėliau dar žaidėm gan sudėtingą žaidimą, kuriame teko valdyti beždžionę, besikarstančią virvėmis. Kelis kartus iš eilės pralaimėjęs, pasiūliau Hikaru padėti žaidimus į šoną ir imtis pasaulio gelbėjimo...

Kelionės

— Žinai, — tarė Hikaru lipdamas ant platformos, kuri turėtų mus teleportuoti į pirmąjį beždžionių nusiaubtą lygmenį, — man šiek tiek baisu.

— Man irgi, — atsakiau ir, žinoma, pamelavau, kad padrąsinčiau berniuką. Juk su beždžionėmis kovos jis, aš tik sėdėsiu kitoje ekrano

Ape Escape 2

beždžioniška platforma

pusėje ir stengsiuos lankstyti analogines rankenėles taip, kad mano mažajam draugui nieko nenutiktų.

— Žinok, kad kol aš turiu sausainių, viskas bus tvarkoj, — sumurmėjo Hikaru, — tačiau pasibaigus sausainių atsargoms, aš galiu pavargti ir nukristi... Tada viskas bus baigta.

— Negi galim pralaimėti praradę sausainius? — sutrikau.

— Taip taip, bet jei tau pavyktų rasti tokį švarkelį, kokį aš dabar dėviu, nieko baisaus nenutiks. Tokių švarkelių kišenėje visada bus penki šviežutėliai sausaniukai.

— Supratau, — patariau ir spustelėjau analoginę svirtelę.

Hikaru lengvai stryktelėjo, ir mūsų kelionė prasidėjo. Gaudydami beždžiones mes apkeliavome daugiau nei 30 vietovių, nugalėjome galybes bosų ir priešų. Tiesa, priešai man sukėlė šiokį tokį nusivylimą. Nežiūrint į tai, kad tankai–paršiukai, ponaičiai želė ar vaškinės pelėdos atrodo baisiai originaliai ir mielai, jų dydis — juokingai mažas, o tai gadina bendrą vaizdą. To paties negalėčiau pasakyti apie beždžionėles, kurios įsigudrino persirengti pagal lygio aplinkas ar pakeisti asmeninius charakterio bruožus. Taip taip, kiekviena iš daugiau nei 250 po lygius išsibarsčiusių beždžionėlių turi savą charakterį, jėgą, vikrumą, jaučia alkį ir t.t. Taigi lakstūnės turi savo nuomonę ir požiūrį į jas supantį pasaulį. Visa tai Hikaru gali sužinoti nuskenavęs beždžionėlę beždžionių radaru arba grįžęs į savo kambarį ir pavartęs beždžionėlių enciklopediją (monkapedia).

Beždžionėlės ir lygiai dera puikiai. Ispaniškų motyvų kaimelyje sutiksime beždžionėlę toreadorą, kosmose šviesos kardu mosuosis makakėlė Luke Ape-Walker, Las Vegase koktelius gurkšnos mafijos smogikės su uzi, o tyrimų laboratorijoje skraidančias lėkštes pilotuos beždžionėlės Malderis ir Skali.

Manydamas, kad Hikaru visą pasaulį gelbės plikomis rankomis, žinoma, klydau. Gerasis profesorius nors ir pyko ant berniuko, nepaisiusio jo nurodymų, vis tik padės bėdoje: į kovos lauką atsiųs tai tanką, tai robotą, tai valtį, tai sniegomobilį ir t.t. Mus belieka sumaniai pasinaudoti šia technika.

Visi pasauliai, kuriuose lankėmės, sužavėjo tiek mane, tiek Hikaru. Kiekviena vietovė turėjo savo išskirtinius bruožus, slaptas vieteles. Tiesa, imantresniuose lygiuose mudu abudu turėjom šiokių tokių keblumų, mat kamera dingdavo kokiam nors kampe, todėl nematydavau, kur yra ir ką veikia Hikaru. Tokiais momentais abu labai išsigąsdavome, o visos mano pastangos sureguliuoti kamerą nueidavo šuniui ant uodegos. Dėkui Dievui ir kūrėjams, tokių momentų buvo labai mažai, ir dėl to nei aš, nei Hikaru smarkiai nenukentėjom.

Kai nebėra ką gelbėti

Galų gale mudu su Hikaru įveikėm niekingąjį Spektrą, žadėjusį mums visiems beždžionišką ateitį. Atrodytų, neliko ką veikti, ir laikas skirtis...

— Negi mums tikrai laikas skirtis? — liūdnu balsu paklausė Hikaru.

— Nežinau, — sumurmėjau, — tikriausiai jau laikas.

— Bet juk mes dar ne viską padarėm! Taip, tiesa, mes nugalėjom Spektrą, bet juk beveik visuose lygiuose dar siautėja po kelias beždžionėles! Ir mes dar nedalyvavom kovose su laiku!...

— Bet, Hikaru, — pertraukiau berniuką, — man tikrai laikas.

— Ne, — patempė lūpą mano bendražygis, — tu taip ir neįveikei manęs mano žaidimų kambaryje, mes dar nesurinkome visų pasakų. Negi tau nepatiko beždžionėlių pasakaitės? Juk sakei, kad norėsi jas pasiskolinti...

— Taip, bet...

— Jokių bet! — treptelėjo koja vaikėzas, — dabar kai pirmą kartą įveikėm Spektrą, aš galiu matyti objektus kurių mes seniau nematėm. Aš gavau puikųjį *Magic Punch* „gadžetą". O kai įveiksim Spektrą antrą kartą, tu galėsi valdyti mano pirmtaką, berniuką, iš pirmos Ape Escape dalies, vardu Kakeru! Tu pasilieki!!!

Ir aš pasilikau...

PIRMASIS ĮSPŪDIS	9
SIUŽETAS	7
GRAFIKA	9
GARSAS	8
VALDYMAS	8

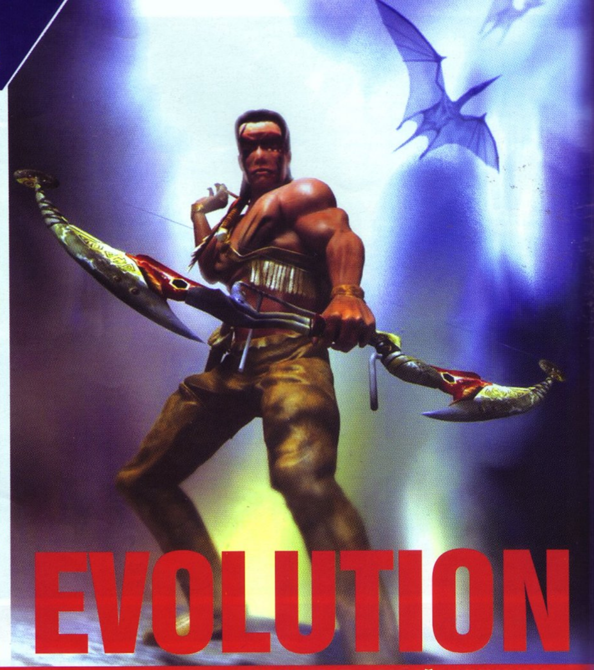
IŠVADA

Puikus klasikinio japoniško platformerio ir šiuolaikinio nuotykių žaidimo mišinys, su visais privalumais ir beveik be trūkumų.

9

Pipo

Beždžionių pasakas skaitė Artojas



TUROK EVOLUTION

NAIKINAME JAU IŠNYKUSIUS...

KŪRĖJAS: Acclaim
LEIDĖJAS: Acclaim
PARDUODAMA: nuo 2002-09-26

Vienas iš nedaugelio žaidimų apie dinozaurus pagaliau pasiekė mano rankas. Vienas iš žaidimų apie pasaulį, kurio mes nesame pažinę, kuriame žmonės nėra valdovai, o tik dar viena rasė, kovojanti už išlikimą.

Turok Evolution veiksmas prasideda laukinėse džiunglėse, į kurias iš mūsų pasaulio perkeliamas indėnas. Pasak didžio džiunglių burtininko, jis buvo laukiamas tūkstančius metų, kad išlaisvintų tautą iš protėvių pančių. Kartu su indėnu turite įveikti džiungles, susikauti su Slegais (driežais–ateiviais, bandančiais išnaikinti dinozaurus), kardadančiais tigrais, tikrų tikriausiais dinozaurais, krokodilais, plėšriomis beždžionėmis ir daugeliu kitų padarų. Kovos, muštynės ir susišaudymai jums garantuoti! Deja, užduočių ir galvosūkių žaidime pagailėta, o ir pasiūla nekokia: „Paspausk tą, atsidarys durys".

Žaidime galėsite valdyti ne tik indėną. Teks pasėdėti ant pterodaktilio ir brontozauro, vaizdą matant trečiojo asmens akimis. Dinozaurai padeda nukeliauti tik tam tikrą kelio atkarpą, tad laisvai po džiungles su jais nepavaikščiosite.

Pradžioje labai nuvylė DI. Žaidimo negali pavadinti geru, jeigu jo dirbtinis intelektas yra žemiau bambos. Taip atsitiko ir su Turok. Iš pradžių stengiausi į bukumą nekreipti dėmesio, tiesiog žaisti ir žiūrėti, kas bus toliau. Tačiau kantrybė vis tik trūko ir nusprendžiau žaisti iš naujo, atidžiau sekdamas priešų veiksmus (nors ką čia sekti — stovi ir šaudo į tave iš atviros vietos).

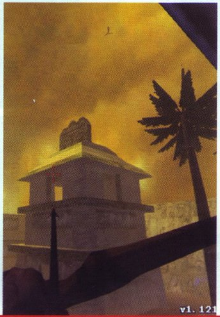
Kadangi kūrėjai neįdėjo treniruočių lygio, pasiruošimas ir apmokymai vyksta žaidimo metu. Pradžioje priešai labai silpni. Jie tėra bėgiojanti mėsa, kurią jūs gaudote ir šaudote, taip išmokdami valdymą. Praėjus 3–4 valandoms priešai pagaliau pradeda MĄSTYTI. Ir ne palaipsniui, o iš karto. Staigiai ir neperspėję jie pradeda elgtis visai kitaip, tarsi įsijungia koks mechanizmas, įsakantis: „Užtenka kvailioti, laikas parodyti, ką mes iš tiesų galim". Vaizdas visai kitoks: priešai slepiasi už įvairių priedangų, puola būriais, o jei turi galimybę — apeina iš šono. Dar vienas puikaus DI įrodymas yra dinozaurų ir Slegų kova. Pabandykite pašauti didelį dinozaurą, tada bėgti ir pasislėpti saugioje vietoje. Išvysite, kaip dinozauras puls pakeliui pasimaišiusį Slegą, ir prasidės žiauri ir kruvina kova. Tiesiog nuostabu.

Kova su priešais labai priklauso nuo vietovių. Kiekvienas gyvūnas savo stichijoje beveik nenugalimas. Pabandykite susikauti su dinozauru atviroje vietoje ir retai kada galva liks ant pečių :). O gal jums patiktų vandenyje susitikti su gigantišku krokodilu? Be abejo, jis ten ne vienas, prie puotos prisijungs ir jo „kolegos". Laimei, žaidimas tokių ekstremalių sąlygų sukuria nedaug, dažniausiai yra alternatyva, leidžianti ne taip rizikingai įveikti priešininką.

Stipriausia Turok Evolution savybė — aplinka. Viskas žaliuoja, aplink gyva gamta. Žiūrint nuo skardžio į nueitą kelią ar kalnų grandinę, nejučia apima ramybė ir nors akimirką norisi pastovėti vietoje, užmiršti apie kovas. Norisi tik žiūrėti. Į žaliuojančius tolius, į mažą žolės stiebelį, blaškomą vėjo. Tokiomis akimirkomis apima nostalgija, tačiau visada išlieka pavojus būti staigiai užkluptam ar netyčia nukristi nuo skardžio, per daug prisiartinus prie krašto.

Didelis kadrų kitimo greitis leidžia nesijaudinti dėl stabdymų ar nesklandumų. Gaila, kad sutelkę dėmesį į aplinkos piešimą, kūrėjai visai pamiršo pačius veikėjus. Šie atrodo prastai, yra silpnai detalizuoti. Atvirai sakant, tai gadina bendrą žaidimo vaizdą. Kodėl kūrėjai nesugeba padaryti visko iki galo?

Ginklų žaidime nėra daug, tačiau pagrindinius „įrankius" turime: bazuka, šautuvas, pistoletas, automatas ir snaiperio ginklas. Rodos, nieko netrūksta, kad sukeltume mažą karą, bet toks karas nėra geras dalykas. Visi šie ginklai yra kiekvienam FPS'e, tačiau dažniausiai būna kelių rūšių (bent jau automatai ar pistoletai). Acclaim nusprendė padaryti kiek kitaip. Skirtingų ginklų rūšių nėra, tačiau juos galime pakeisti. Paspaudus L2 mygtuką turimas ginklas pakeičia savo formą ir šaudo skirtingais šoviniais. Gal ir nebloga idėja.



VA Faktai

Turok Evoliucija

Turok gyvenimas prasidėjo dar 1997–ais metais. *Turok: Dinosaur Hunter* buvo vienas pirmųjų ir populiariausių *Nintendo 64* žaidimų, atskleidusių visas tuo metu pažangias sistemos grafines galimybes. Žaidimas pasižymėjo tokiomis savybėmis kaip nuožmūs priešai, didelis ginklų arsenalas, gyvos džiunglės, visiškai trimatė aplinka ir kiti džiaugsmai.

Po metų pasirodė žaidimo tęsinys — *Turok 2: Seeds of Evil*. Tai buvo vienas pirmųjų *N64* žaidimų, įrašytų į *32 MB* kartridžą. Žaidime buvo šeši didžiuliai vieno žaidėjo ir penki daugelio žaidėjų lygiai, viso užimantys apie 80 virtualių kvadratinių kilometrų. Jis galėjo pasigirti tikroviškomis aplinkomis, „minkštos odos" technologija, 20 mirtinų ginklų arsenalu, daugelio žaidėjų *deathmatch* režimu. Priešiški dinozaurai turėjo labai jautrią regą ir klausą.

Dar po metų sekė *Turok: Rage Wars* žaidimas. Kartu su vieno žaidėjo režimu, žaidime buvo keli daugelio žaidėjų režimai. Žaidėjai galėjo kautis *deathmatch* stiliaus režimuose *Bloodlust, Team Bloodlust, Frag Tag* ir *Capture the Flag*. Žaidime buvo ir DI „botai" — iki 6 vienam žaidėjui. Be abejo, *Turok* buvo „apsirūpinęs" naujais ginklais, pridėta kitokių smulkmenų.

Trečioji *Turok* dalis — *Shadow of Oblivion* išėjo 2000–aisiais *N64* ir *Game Boy* sistemoms. Šį kartą žaidėjai galėjo rinktis iš dviejų veikėjų, kurių kiekvienas turėjo unikalius bruožus. Labai svarbus bei įdomus buvo ir žaidimo siužetas. Žaidėjams teko keliauti iš džiunglių į povandeninę bazę ir atgal. Šįkart buvo patobulinta *Turok* išvaizda, pridėta daugiau ir tikslesnės animacijos, įrašytas orkestrinis garso takelis, įgarsinti balsai bei pridėti net 8 *multiplayer* žaidimai.

Pasakojimą užbaigsiu apie muziką ir žaidimo garsą. Keista, kad muzikos žaidime beveik nėra. Ji pasigirsta tik tam tikrose situacijose, dažniausiai norint padidinti įtampą. Dėl to tik geriau — kokia gi muzika gali skambėti džiunglėse? Turok tampa tikroviškesnis, girdisi tik dinozaurų riaumojimai, įvairūs gamtos garsai. Ginklų tratėjimas ir gilzių kritimas ant žemės skamba fantastiškai.

Nepaisant to, kad Turok pirmą kartą pasirodė dar N64 platformai, Evolution PS2 sistemai yra puikus ir morališkai nepasenęs žaidimas. Įdomios kovos, progresuojantis DI, nuožmūs dinozaurai ir nuostabios džiunglės — visa tai laukia jūsų.

PIRMASIS ĮSPŪDIS	10
SIUŽETAS	8
GRAFIKA	7
GARSAS	9
VALDYMAS	9

IŠVADA

Kova su dinozaurais vėl mūsų ekranuose.

9

Dino

Slegus pjovė Pjovėjas

TOTAL IMMER

KŪRĖJAS: Razorworks Studios
LEIDĖJAS: Empire
PARDUODAMA: nuo 2003-04-04

Mūsų žurnalo skaitytojams nelabai pažįstama komanda Razorworks debiutuoja PS2 konsolėje su gan įdomiu ir dvejopai vertinamu auto simuliatoriumi.

Kiekvieną kartą baigęs žaisti Gran Turismo ir suvyniodamas pultelio laidą, svarstau, nejaugi taip niekas ir nepadarys šiam žaidimui konkurento. Bandymų, žinoma, buvo daug, ir jei ralio trasose Gran Turismo nėra pats stipriausias žaidimas, žiedinėse lenktynėse jam lygaus nerasi. Razorworks darbas gal ir nebuvo kurtas tam, kad mestų iššūkį, bet taip jau išėjo, kad Total Immersion Racing vadinamas vienu iš GT3 konkurentų. Spėju, kad taip nutiko dėl dviejų priežasčių. Pirma, žaidimas yra apie žiedines lenktynes; antra, TIR kaip ir GT3 automobiliai nedūžta. Čia panašumai baigiasi, ir prasideda kova.

Pastovus ir beveik tobulas VS karštakošį ir su trūkumais

Pripažinkime, kad lenktynių žaidimuose dažniausiai lemiamą rolę sužaidžia valdymas ir DI, o tik paskui užverda diskusijos apie grafiką, garsą, režimus ir t.t. Taigi ir aš pradėsiu nuo DI.

Iš pradžių atsiprašysiu visų, kad rašydamas apie lenktynes eilinį kartą imuosi lyginamosios taktikos, tačiau atsižvelgiant į tai, kad žiedinių lenktynių simuliatoriaus žanras turbūt yra vienintelis žanras, kur lyderis aiškus, tekstas su palyginimais yra aiškesnis ir suprantamesnis.

Programuodami žaidimo DI, TIR kūrėjai žengė labai įdomiu keliu. Darbas su kompiuterinio oponento vairavimo įgūdžiais atliktas kiek aplaidžiai, tačiau kitose srityse DI sublizga. Žaidimo kūrėjai į savo lenktynininkų elektronines smegenis įdiegė tokius dalykus kaip taktika, strategija ir jausmai vienas kito bei žaidėjo atžvilgiu. Pasirodo, tai šauni idėja, ir nuojauta man kužda, kad nuo šiol kažką panašaus mes išvysime daugelyje ateities žaidimų.

Mūsų DI valdomi varžovai nemoka vairuoti, o jų važiavimas kiek primena Auto Modelista besmegenius. Žinoma, yra išimčių, mat šiame žaidime DI sublizga organizuodamas komandine strategija, kai antroje pozicijoje važiuojantis priešininkas pridengia pirmaujantį komandos draugą, neleisdamas aplenkti. Nuo Auto Modelistoje sutikto bukumo TIR'ą dar skiria ir priešininkų nuotaikos bei važiavimo taktika. Priešininkas gali būti nenusiteikęs siekti pergalės ir važiuodamas trečioj pozicijoj stengtis išsilaikyti, naudojant gynybinę taktiką. Tuo pat metu kiekvienas puikiai įveiktas posūkis ar lenkimas paveikia elektroninio oponento pasitikėjimą savo jėgomis, tad ilgainiui lyderis ima daryti klaidas, suteikdamas mums progų prasiveržti į priekį. Taigi sakyti, kad žaidimo DI niekam tikęs, nedrįstu, tiesiog jam trūksta subtilumo ir kultūros, kurią sutinkame Gran Turismo žaidimuose.

Šioje vietoje derėtų pakalbėti apie atsvarą kultūros stygiui, nes tikėtina, kad tai vieta, į kurią buvo investuotos visos kūrėjų jėgos. TIR oponentų nedorybės, piktinančios mus žaidimo pradžioje, tėra smulkmena, nes jie stebi, kaip mes elgiamės trasoje, ir atsimena visas mūsų nuodėmes. Kiekvienas stuktelėjimas, užkišimas, lenkimas per pievutę, blokavimas ar susistumdymas posūkyje įrėžia naują rievelę elektroninėse varžybų partnerio smegenyse. Kai tokios rievės padengia bent dalį DI smegenų, jas tiriantis elektroninių smegenų chirurgas lengva ranka brukšteltų diagnozę: „Piktus intelektus dirbtinus — visiška apatija varžybų atžvilgiu, mirties nuosprendis gyvam žaidėjui". Kalbant ne medicininiškais terminais, įpykdytas DI pamiršta, ko jį siuntė į trasą, ir visiškai nesistengia būti pirmas, tačiau stengiasi padaryti viską, kad mes būtume paskutiniai. Patikėkite, čia jam fantazijos nestinga. Visas nevėkšliškumas, pastebėtas žaidimo pradžioje, išgaruoja ir pasireiškia agresija bei pamišęs tikslumas įveikinėjant posūkius. Maža to, oponentui nepabosta įsibėgėjus trankytis į mūsų automobilį, be to, taranavimui parenkama vieta, kad po smūgio nulėktume toli toli į žvyru padengtas teritorijas. Grįžimui iš ten prireiks daug laiko, o kai tik pradėsime vytis pabėgusius varžybų dalyvius, mūsų priešas jau lauks paruošęs kokį kitą siurprizą. Tarkim, pastebėjęs, kad mes pernelyg greitai artėjam prie posūkio, piktojo DI valdomas automobilis gali susigretinti su mumis ir neleisti persirikiuoti, arba jei mes jau esame reikiamoje juostoje — užkišti savo mašiną priešais, taip versdamas mus stabdyti arba persirikiuoti į nepalankią trasos pusę. Žodžiu, smagu!

Štai jis — „piktasis dvejetukas"

Didžiąją dalį posūkių įveikiame būtent taip... Prispausti prie krašto

SION RACING

Nepamanykit, kad tai bulių kautynės. Didelių susidūrimų ar persekiojimų čia nėra, tiesiog supykdytas DI puikiai išnaudoja pavojingas trasos vietas bei mūsų vairavimo spragas.

Kūrėjai sako, kad šiame žaidime pirmą kartą susiduriame su protingu oponentu. Nežinau, kiek tame tiesos, tačiau norėdami laimėti patys privalėsime lanksčiai mąstyti ir kartais priiminėti itin rimtus sprendimus, tam teturėdami tik mažą sekundės dalelę. Tai kaitina kraują, o svarbiausia, laikui bėgant žaidimas tampa ne nuobodesnis, o įdomesnis. Tai, ko gero, esminis skirtumas tarp GT ir TIR žaidimų. Jei GT iš mūsų reikalauja tikslumo, tai TIR yra viskas atvirkščiai. Pastarasis žaidimas mums atsiliekant pats prisdabdo DI valdomus varžovus, kad įsiveltume į gudrumo dvikovą pasivijus varžovus. Drįstu teigti, kad abiejų žaidimų DI yra puikūs, tačiau skirtingi. TIR tikrai patiks arkadų mėgėjams, nusprendusiems išbandyti savo laimę simuliatoriuose, tačiau daugelis prisiekusių GT gerbėjų gali pamanyti, kad TIR giriamas be reikalo...

Stabilumas VS įvairovė

Kalbėdamas apie TIR valdymą, deja, negaliu švaistytis pagyrimais, bet tuo pat metu ir smarkiai peikti nedrįstu. Kodėl? Ogi todėl, kad TIR valdymas toli gražu neprilygsta puikiai išsilaikusiai GT kokybei. TIR kūrėjai ėmėsi labai sudėtingo darbo: kiekvienam automobiliui kūrė atskirą vairavimo modelį. Be abejonės, tai yra didelis pliusas, už ausų traukiantis žaidimą iš duobės. Vis tik. Daugelis automobilių pykstasi su danga, vienus vairuojant susidaro skrydžio pojūtis, kiti bus taip prilipę prie dangos, kad apie slydimą nėra ko nė svajoti. Abejoju, ar realiame gyvenime sutinkami tokie smarkūs skirtumai, tačiau net jei taip ir yra, analoginės rankenėlės jautrumas/nejautrumas griauna viską. Nežinia, kokiai sistemai buvo kuriamas žaidimas, tačiau su PS2 Dualshock pulteliu jis nedraugauja. Na, draugaut lyg ir draugauja, tačiau pasinaudoti šia draugyste ir išnaudoti visas puikiausio pasaulyje pultelio savybes jis nesiryžta. Atliekant posūkį pastebėjau tik du, geriausiu atveju, tris jautrumo lygius, tad rizika pasukti per staigiai arba išvis nepasukti išauga iki tokio lygio, kad kiekvienas net ir mintinai išmoktas posūkis yra baisiai pavojingas, ir niekada negali žinoti, ar pavyks jį įveikti. Antra vertus, jau minėjau, kad visi automobiliai turi savo schemą, tad valdymo modelis svyruoja labai plačia amplitude. Tarp aštuoniolikos automobilių galima rasti ir tokių nestabilių, kaip Ferrari klonai Grand Teft Auto žaidime, ir tokių sunkiai pasukamų, kaip dauguma Auto Modelistos automobilių.

Dar viena įdomi valdymo detalė — tai visiškas rankinio stabdžio nebuvimas. Spėju, kad GT gerbėjai to nė nepastebės, bet arkadų mėgėjams, be abejonės, kils rūpesčių.

Baigdamas tepasakysiu, kad net atsižvelgiant į tai, kad TIR vairavimo modelis pateikiamas kiek kitaip nei GT, jis nėra geras ir skaudžiai smūgiuoja bendrai žaidimo kokybei ir įvertinimui.

Tuning VS Tuning

Žaisdami Total Immersion Racing, mes neperkame nei automobilių, nei dalių. Viskas, ko mes siekiame, tai patekti į tam tikrą komandą, kuri turi ir automobilius, ir dalis. Iš karto galiu garantuoti, kad TIR susilauks visų nemėgstančių derinti savo automobilius žaidėjų simpatijų. Žinoma, šiame žaidime mes patys galime pareguliuoti savo automobilį, tačiau pats reguliavimo procesas pateiktas atmestinai ir nėra patogus naudotis. Kitas reikalas yra auto derinimas. Skirtingai nei Auto Modelista žaidime sutikta auto tuning funkcija, TIR neparenka optimalios konfigūracijos pagal trasą, kuria važiuosime. Čia viskas daug originaliau ir mieliau. Viskas, ką turi daryti žaidėjas, tai važiuoti trasa. Po kiekvieno rato, atsižvelgiant į mūsų vairavimą, komandos technikai patvarko automobilį taip, kad kitas ratas dažniausiai įveikiamas kiek

Beje, BMW komanda viena iš labiausiai „susigrojusių" žaidime. Retai kada šie du automobiliai nebūna kartu.

Kartais TIR vaizdeliai tikrai gali grumtis su matytais, žaidžiant Gran Turismo 3...

geriau. Svarbiausia, kad ši sistema tikrai veikia, ir aš tikiuosi, kad TIR nebus paskutinis žaidimas tai pritaikęs.

Garage Life VS Career

Štai šioje vietoje galime pripažinti TIR pranašumą prieš GT. Daugeliu atžvilgiu TIR karjeros režimas pateiktas lėkštai ir labai paprastai, tačiau visada jaučiamas žaidimo bendravimas su žaidėju, kas man yra labai svarbu. Tiesa, kaip jau minėjau, scenarijaus ar siužeto buvimas lenktynių žaidimo kokybei didelės įtakos nedaro, bet visgi malonios smulkmenos yra malonios smulkmenos. Lenktyniaujant yra smagu žinoti, kad po pergalės tave pagirs vadybininkas, po pralaimėjimo papeiks, duos patarimų, perspės, kad trasoje turim priešą ir t.t.

Karjeros režime mes gauname pasiūlymus prisijungti prie vienos iš kelių varžybose dalyvaujančių komandų ir ginti jos garbę vieną sezoną. Sezonui pasibaigus sulaukiame naujų pasiūlymų iš kitų komandų ar klasių (yra trys klasės — GT, GTS ir PRO). Gal tai ir rutina, bet maloni, ypač atsižvelgiant į tai, kad visose varžybose visų klasių atstovai startuoja vienu metu.

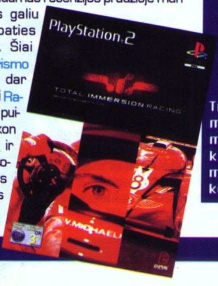
Be abejonės, žaidime yra single race režimas vienam ir dviem žaidėjams, bei labai gerai pateiktas challenge režimas, leidžiantis atrakinti naujas trasas ir automobilius.

Pabaigai

Grafiką ir garsą pasilikau pabaigai. Daug nieko neprikalbėsi. TIR varikliukas vietomis įtartinai panašus į Gran Turismo 3 A-Spec, tačiau jam neprilygsta. Ypač toliau nuo trasos esantys objektai liudija apie nepakankamą kūrėjų patirtį, kuriant lenktynių žaidimus. Kalbant apskritai, iš grafinės pusės TIR yra vienas geresnių žaidimų ir daugeliu momentu atrodo gerai: niekada nestabdo ir netrukčioja, nors trasoje vienu metu startuoja visų trijų klasių lenktynininkai, kas nulemia įtemptą veiksmą ekrane. Nei pirmaudami, nei atsilikdami čia nesijausite vieniši.

Automobilių žaidime tėra 18, ir tai labai mažas skaičius, lyginant su kitais lenktynių žaidimais. Visi automobiliai licencijuoti ir egzistuoja tikrovėje, daugelis jų atrodo puikiai (ypač BMW; kūrėjams kažkaip pavyko perteikti visą šio automobilio spinduliuojamą pyktį), nors negali lygintis su GT3 šedevrais. Garso takelio ir variklio gausmas TIR žaidime yra mielesnis, bet efektai kiek įkyrūs.

Daugiau turbūt nieko gero ar blogo apie TIR nepasakysiu. Prisimindamas recenzijos pradžioje man kilusias abejones galiu atsakyti į savo paties iškeltą klausimą. Šiai dienai už Gran Turismo geresnio žaidimo dar nėra. Nežiūrint į tai Razorworks debiutavo puikiai, mestelėję rinkon keletą šviežių idėjų ir pabandę pateikti kitokį žaidimą. Ar jiems tai pavyko, parodys laikas...



VA Tribūna

Leidėjai apie žaidimą

Razorworks komanda

„Džonas Hare iš *Sensible* kartą pasakė, jog 90 proc. žaidimo yra suprogramuojama per paskutinius 10 proc. turimo laiko. Šioje vietoje jis nepakartojamai teisus. Žaidimo balansas ir DI visada atsiriekia didžiausią žaidimo kūrimo laikotarpį. Taip pasielgė ir *Total Immersion Racing* emocijų DI, kurį mes pravardžiuojame „AI-TUDE" kūrėjai. Bet *Razorworks* komanda sugebėjo baigti emocijų DI, ir viskas, ko mes tikėjomės, buvo įrodyta.

Be galo daug žaidimų žadėjo intuityvų DI, tačiau jis visada būdavo nukreiptas į paties kompiuterio valdomo automobilio vienišą važiavimą ir niekada neprimindavo žmogaus elgesio. Pagrindinis *TIR* tikslas — sukurti lenktynių žaidimą, kuris įtraukia tikrą emocinį ir asmeninį atsaką iš kompiuterio valdomų vairuotojų. Kiekvienas priešininkas turi savo stiprybes ir silpnybes, matuojamas tokiose srityse: ištvermė, nuomonė, šaltakraujiškumas ir trasos žinojimas. Be to, vairuotojai turi ir emocinę reakciją, kuri paveikia kitus jų įgūdžius bei apsprendžia, kaip jie elgsis su jumis.

Jei nuolat užkirtinėsite jiems kelią ar neatsargiai vairuosite, pradėsite juos nervinti. Darykite taip toliau, ir jie praras savitvardą, pradės jausti jums pagiežą ir kaip įmanydami stengsis jums atkeršyti.

Pagrindinis barjeras, siekiant unikalių emocinių reakcijų *Total Immersion Racing* žaidime, buvo jų grafinis atvaizdavimas taip, kad žaidėjas juos suprastų. Po daugybės videožaidimų mėgėjų patarimų, mes galiausiai padarėme grafinį sprendimą, kuris veikia. Žaisdami žaidėjai galės sužinoti, ką konkurentas apie jį mano, nes stebės spalvotus indikatorius virš priešininkų automobilių. Žalia spalva rodo, kad viskas gerai ir nėra jokių problemų. Geltona spalva parodo, kad jie jau budrūs. Indikatoriui paraudonavus situacija dar pablogėja, o kad jie išties įsižeidė, suprasite pamatę šauktuką. Tada priešininkai jau pasiruošę keršyti, taigi būkite atsargūs."

Dagas Džounsas
***Empire* atstovas spaudai**

PIRMASIS ĮSPŪDIS	7
ĮDOMUMAS	8
GRAFIKA	8
GARSAS	7
VALDYMAS	6

IŠVADA

Tiesiog kitoks lenktynių simuliatorius su keliais trūkumais. Atsižvelgiant į tai, jog kūrėjai – tik pradinukai šiame žanre, ateityje galima tikėtis tiktai puikių darbų.

7

Fresh Air

Emocionalų DI erzino Artojas

THE GETAWAY

KŪRĖJAS: Team Soho
LEIDĖJAS: SCEE
PARDUODAMA: nuo 2002-12-11

— Sveiki atvykę į gilių tradicijų ir architektūrinių vertybių sostinę — Londoną, — gidė saldžiai nusišypsojo keleiviams. — Kaip matote, jis visų pirma išsiskiria nepaprastu pastatų grožiu. Tik pažiūrėkite į šiuos namus: dailios raudonos plytos, balti apvadai aplink langus... — gidė pradėjo porinti apie visą anglų architektūros istoriją, gan dažnai nukrypdama nuo temos. Pastebėjusi, kad pasakojimu klausytojų pernelyg nesudomino, užvedė kitą kalbą:

— Anglai visuomet pradeda pašnekesį nuo trumpo persimetimo žodžiais apie orus. Ir iš ties, jūs tik pažiūrėkit, oras puikus kaip niekada, — oras iš tikrųjų buvo geras. Švelnius angliško rūko debesis badė šilti saulės spinduliai, sudarydami labai paslaptingą atmosferą.

Autobusas riedėjo gražiausiomis miesto vietomis ir gidė trumpam užsičiaupė, sudarydama progą keleiviams pasigrožėti už lango matomais vaizdais bei juos įamžinti foto bei video juostelėse.

— Na štai, pažvelkite dabar visi į kairę pusę: už vandeningosios Temzės upės matote garsiąją Londono Akį — tai prieš kelis metus pastatytas atrakcionas, nuo kurio viršūnės atsiveria pasakiška Londono panorama. O netrukus priartėsime ir prie pačios Londono širdies — Big Beno. Tai beveik 100 metrų bokštas su keturiais milžiniškais laikrodžiais iš visų pusių, puikiai žinomas visame pasaulyje ir mėgiamas turistų.

Vairuotojas švelniai pasuko vairą ir dviaukščiam raudonam autobusui išsukus iš paupio kelio, Big Benas atsidūrė kairėje. Keleiviai supuolė prie langų ir nieko nelaukę ėmė pyškinti fotoaparatais. Gidė tęsė savo pasakojimą:

— Anglai yra labai tolerantiški, santūrūs ir draugiški žmonės, — o pastebėjusi neišblėsusį keleivių susidomėjimą Big Benu tyliai suurzgė vairuotojui:

— Pristabdyk, gi matai, kad fotografuoja...

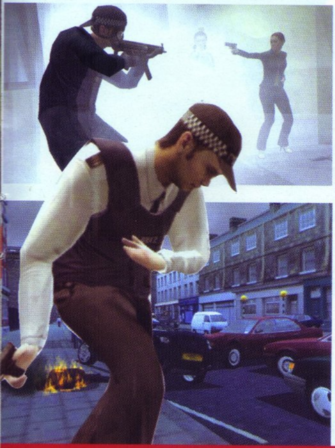
Tas darbo dienos ir karštos oro temperatūros išvargintu, priekaištingu žvilgsniu dėbtelėjo gidei į... kojas. Taip, daugiau iš jo ir nebuvo galima tikėtis, nes ant akių užkritę vokai, rodės, svėrė gerą centnerį ir niekas neįstengtų jų kilstelti aukščiau. Vis dėlto, autobusas šnypštelėjo ir sustojo vietoje. Vairuotojas nuobodžiai barškino rodomuoju ir viduriniuoju pirštais į vairą, keleiviai vis dar nepaliaujamai baiginėjo vieną foto juostelę po kitos, o gidė nerimastingai grėžiojosi į vis ilgėjančią automobilių eilę už autobuso.

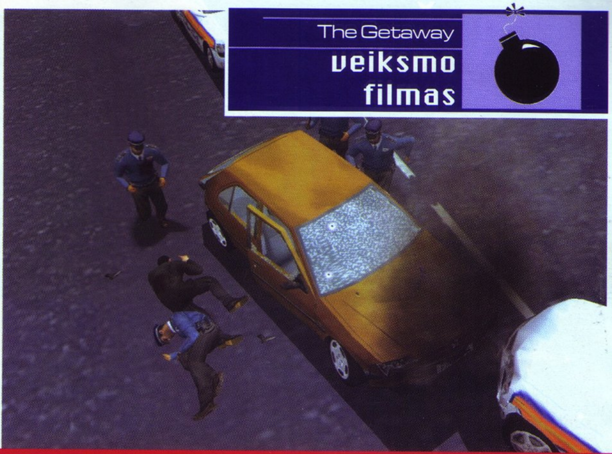
— *What's the f***ing problem?!* — nuaidėjo automobilio vairuotojo keiksmai, lydimi šaižaus automobilio signalo. Autobuso keleiviai liovėsi fotografavę, keli jų pasuko galvas keiksmų šaltinio pusėn. Gidė, lyg norėdama pasiteisinti, kvailai nusišypsojo, tačiau taip nieko ir neištarė. Vairuotojas jau buvo beišjudinąs autobusą iš vietos, kai staiga priešais, kita eismo juosta atlėkęs automobilis trenkėsi į gretimai stovėjusį policijos automobilį. Avarijos kaltininkas nieko nelaukęs šoko iš savo prabangaus automobilio, kurio vertė ką tik sumažėjo bent dvidešimt kartų, ir pribėgo prie autobuso. Tiek jo keleiviai, tiek vairuotojas, tiek gidė, kuri, beje, vis dar stovėjo išsiviepus iki ausų, įdėmiai stebėjo aplink besirutuliojančius įvykius. Visų nuostabai ir siaubui, sužeistas avarijos sukėlėjas išsitraukė pistoletą ir nukreipęs jį į autobuso vairuotoją vienareikšmiškai pareiškė:

— *Get out.*

Vairuotojas dvejoti net neketino ir skubiai išsinešdino. Ginkluotas vyriškis sėdo prie autobuso vairo. Neturėdamas tokios transporto priemonės vairavimo įgūdžių, pajudėjo tik iki pirmo stulpo. Tuo metu policininkai išsikabarojo iš suniokoto savo automobilio ir pribėgę prie autobuso išsitraukė ginklus. Gidė, užmiršusi apie keleivius, netarė jiems nei žodžio ir nešė savo kailį kuo toliau nuo visų ginklų ir avarijų, tačiau išėjo atvirkščiai — pastebėjęs priartėjusius pareigūnus, autobuso grobikas čiupo gidę ir jai įrėmęs į smilkinį pistoleto vamzdį ėmė judėti pro pareigūnus link sportinio automobilio, stovėjusio netoli įvykio vietos. Policininkai iškėlė rankas aukštyn ir įkalbinėjo nusikaltėlį paleisti įkaitę. Grobėjas netikėtai iššovė į vieną iš pareigūnų, ir šis, rankomis susiėmęs už krauju plūstančios žaizdos, parkrito ant saulės prišildyto asfalto. Visi ėmė panikuoti. Aplink vaikščioję žmonės išsilakstė. Teliko autobuso keleiviai, taip ir neįstengę pajudėti iš vietos, trys policijos pareigūnai, bejėgiškai laikantys iškeltas į viršų rankas, ir nusikaltėlis, negailestingai priglaudęs šaltą vamzdį bejėgei gidei prie ilgais plaukais pridengtos galvos odos. Dar vienas šūvis, ir jau antras policininkas dejuodamas parvirto žemėn. Padėtis, rodos, buvo beviltiška. Nusikaltėlis iš lėto traukėsi, tai prispausdamas ginklą gidei prie veido, tai nusitaikydamas į du likusius policininkus.

Visų laimei, iš už nugaros sustojo dar vienas policininkų ekipažas. Jėgų kupini pareigūnai ryžtingai ėmėsi veiksmų, ir kulka pervėrė pagrobėjo petį, nekliudydama įkaitės. Nusikaltėlis suprato, kad yra apsuptas ir triukas su įkaite nebeišdegs. Spragtelėjo gaidukas, nuaidėjo šūvis, ir gidė sudribo ant žemės peršauta galva. To jau buvo per daug. Grobėjas prarado vienintelį savo kozirį, taigi policininkai ramia sąžine galėjo išlieti ant jo visą susikaupusią neapykantą. Kulkos švilpė oru, lyg būtų susirėmusios dvi galingos armijos. Persivertęs per petį, nusikaltėlis smogė pistoleto rankena vienam pareigūnui į galvą. Šiam praradus pagrindą po kojom, pačiupo jo ginklą. Nusikaltėlis dabar turėjo du ginklus, todėl ugnis iš jo pusės irgi buvo pavojinga. Atsišaudydamas jis traukėsi kuo toliau nuo avarijos vietos, nes ten buvo mažai laisvės judėjimui. Įgijus reikiamą atstumą, nusikaltėlis pasileido bėgti. Kulkos švilpė pro šonus, viena susmigo į nugarą, bet sustoti buvo per vėlu. Jis dar atsigręžė atsišaudyti į persekiotojus, tačiau pats nepastebėjo kaip atsidūrė vidury judraus kelio. Netikėtai po ratais išškusio žmogaus nepastebėjo ir darbą skubėjęs vyriškis...





The Getaway

veiksmo filmas

Ar norite atsidurti šio autobuso keleivių vietoje? Tikiu, nenorite. Ar norite atsidurti gidės kailyje? Ne, vėlgi nenorite. Nors vairuotojui nuskilo labiausiai, abejoju, ar ir jo vietoje norėtumėte pabuvoti. Belieka tas vienintelis, trumpai istorijoje sudalyvavęs, tačiau daugiausiai ją pakeitęs asmuo... Taip... Galite daužti kiaulę taupyklę, galite stoti į eilę darbo biržoje, galite nustoti mokėti mokesčius — pasirinkimas platus, bet tikslas vienas — jūs PRIVALOTE nusipirkti Getaway! Kodėl? Štai kodėl:

1) Nes žaidime nepaprastai tikroviškai atkurtas Londonas, su visais kavinių pavadinimais, autobusų stotelėmis, tikrovėje stūksančiais pastatais bei kultūros paminklais.

2) Nes žaidime yra apie 50 pagal licenciją sukurtų automobilių.

3) Nes dauguma pastatų yra sukurti iš nuotraukų, tad miestas dar niekada nebuvo toks įspūdingas.

4) Nes turėsite galimybę žaisti dviem skirtingais veikėjais.

5) Nes daugumą lygių įveikti galima tiek stealth, tiek action stiliais.

6) Nes galėsite paimti bet kokį praeivį kaip įkaitą ir juo grasinti policininkams.

7) Nes galėsite peršauti dviaukščiam autobusui padangas.

8) Nes policininkai čia protingesni nei GTA serijoje.

9) Nes tokias dramatiškas avarijas pamatysite tik viename iš trisdešimties lenktyninių žaidimų.

10) Nes galėsite aplankyti visas garsias Londono vietas ir tokiu būdu sutaupysite pinigų lėktuvo bilietui.

11) Nes žaidimas toks tikroviškas, dramatiškas ir puikaus siužeto, kad atstos geriausią kino filmą.

12) Nes kai kuriose scenose vienu metu ekrane pasirodo visa minia žmonių ir kiekvienas jų veikia pagal aplinkybes.

13) Nes ant laiptų nušautas priešas nusiridena jais žemyn.

14) Nes kiekvienas priešas ant žemės sukniumba vis kitaip.

15) Nes galite pavogti BET KOKĮ automobilį ar kitą transporto priemonę mieste.

16) Nes užgrobus autobusą, kamera rodo vaizdą iš vidaus, o ne nepatogiai kybo kažkur aukštai.

17) Nes įgarsinimas puikus, muzika nuostabi, o praeiviai linkę bendrauti, tik ne visada iš jų išgirsite malonių žodelių... ;)

18) Nes įveikę žaidimą atrakinsite nepaprastai įdomių dalykų, kurių dabar tyčia neminėsiu ;).

19) Nes galėsite pailsėti ir pasipildyti gyvybes atsirėmę į sieną.

20) Nes žaidimo stealth bruožai puikiai įvystyti ir po iek tiek praktikos, lengvai panaudojami.

21) Nes misijos visiškai skirtingos ir originalios. Sumaniai manipuliuojant „automobilinėmis" ir misijomis pėsčiomis, nejaučiamas nė menkiausias monotonijos dūmelis.

Viskas, ko dar nepasakiau

Kaip jau supratote, tai neeilinis žaidimas, ne be reikalo pakliuvęs į Europos topų viršūnes. Jame pabrėžiamas realybės pojūtis, tad nematysite jokių žemėlapių, rodyklių, radarų, sveikatos kiekio ar mažėjančio laiko. Kryptį jums nurodys mirksinti galinė posūkio lempa, apie sveikatą turėsit spręsti iš veikėjo judesių, žaizdų bei kvėpavimo, apie negailestingai tirpstantį laiką praneš greitėjanti muzika.

Intarpai primena tikrą veiksmo filmą ir nusileidžia nebent... ne, niekuo nenusileidžia. Siužetas vystomas taip dramatiškai, kad kiekvienas lygis intriguoja iki pat kaulų smegenų.

Ne be reikalo žaidimas skirtas tik vyresniems nei 18 metų žaidėjams (nors, tiesą sakant, abejoju, ar kas nors, ypač mūsų Lietuvėlėj, paiso tokius perspėjimus). Visų pirma, žaidime tiesiog apstu riebių keiksmų, tačiau tai tik dar labiau įtraukia į veiksmą ir leidžia suprasti, kad vyksta rimti dalykai. Antra, žiaurumas irgi nė kiek necenzūruotas. Kraujo bus daug, bet ne daugiau nei turėtų būti. Viskas realybės ribose...

Valdymas — jis sukelia daugiausiai problemų. Automobilius vairuoti daugiau nei smagu, tiesiog beprotiškai malonu. Bet visos problemos susijusios su valdymu susišaudymu metu. Tačiau išmėginę visas veikėjo galimybes, nusistebėsit, kaip visa tai sutilpo į 8 mygtukus ir dvi analogines vairalazdes tepanaudojančią valdymo schemą. Kaip pavyzdį galiu pateikti trumpą susirėmimo scenarijų. Priglundate prie sienos ir iš švarko kišenės išsitraukiate pistoletą. Už kampo jūsų laukia priešas. Pats neišlindęs iš už kampo, pora, o gal trim taikliais šūviais nudedate jį. Iššokate iš už sienos ir per petį persiritate prie medinės dėžės, kurioje tikriausiai sukrauti nelegalūs ginklai. Išlendate iš už jos ir prislinkę prie užsisukusio dar vieno ginkluoto priešo pačiumpate jį už kaklo. Prisidengę juo kaip gyvu skydu, nušaunate vieną iš dviejų pagalbon atskubėjusių ginkluotų vyriškių. Tuomet nusukate savo aukai sprandą, čiumpate jo ginklą ir bėgdami į kairę abiem ginklais pribaigiate paskutinį priešą. Nuostabu? Taip, nepakartojama. Jau trečioje misijoje galutinai susidraugausite su valdymu ir galabysite priešus taip, kaip aukščiau paminėtame scenarijuje ir dar įspūdingiau.

Grafika tiesiog stulbina, o keletas grafikos klaidelių tiesiog ištirpsta įspūdingų pastatų ir nuostabių automobilių modelių jūroje.

Na ir užbaigsiu tuo, kad žaidimas palieka nepakartojamą įspūdį. Ne be reikalo kūrėjai taip ilgai prie jo dirbo, o mes ne be reikalo taip ilgai ir kantriai laukėm jų gaminio pasirodymo.

PIRMASIS ĮSPŪDIS	8
SIUŽETAS	10
GRAFIKA	10
GARSAS	10
VALDYMAS	8

IŠVADA

Pasiutusios gaudynės automobiliais, nepaprasti susišaudymai, ir viskas įvilkta į niekur nematytą kino filmo drabužį. Ar gali būti geriau?..

9 Pabėgimas

Ginklo brolis Žygis

PETER PAN

THE LEGEND OF NEVERLAND

KŪRĖJAS:	Disney Interactive
LEIDĖJAS:	SCEE
PARDUODAMA:	nuo 2002-10-30

Jei matėte visas Piterio Peno žaidimo dalis, tikriausiai pastebėjote, kad jos išsiskiria iš kitų Disnėjaus kuriamų žaidimų. Kartais geresne grafika, kartais net ir geresniu valdymu. O kuo gi šį kartą mus nudžiugins dar vienas Disnėjaus kūrinys?

Pasakos pradžia

Piktasis piratų kapitonas Kablys pavogė Tinkerbell — skraidančią Piterio draugę. Piratas norėjo, kad viskas pasikeistų Neverland saloje, kad Piteris Penas užaugtų ir išskristų į tikrąjį pasaulį, nes tuomet Kablys galėtų tapti salos valdytoju. Tačiau svajingasis žaidimo personažas pastebėjo, kad dingo jo fėja, nes nebegalėjo daugiau skraidyti. Kablys paslėpė mažąją Tinkerbell, tačiau Piteris randa savo draugę, ir nuotykiai tęsiasi.

Žaidimo metu Piteriui tenka rimta užduotis – surasti visas mažosios fėjos dulkeles ir sudėti žemėlapį, kurį piratas suplėšė ir išbarstė po visą salą (siužetas iš Return to Neverland versijos PSone). Ši Piterio užduotis tampa The Legend of Neverland credo. Svarbu tai, kad nuo herojaus veiksmų priklauso į kurią pusę pakryps žaidimo siužetas.

DAR VIENA PASAKA APIE SKRAIDANTĮ BERNIŪKŠTĮ

Spindesys

Žaidimo kūrėjus reikia pagirti. Jie išnaudojo visas įmanomas PS2 galimybes ir neužmiršo kruopštumo.

Virtualus meniu „įsikūręs" medžio drevėje. Čia galima pasirinkti naują žaidimą, pratęsti senąjį, pakeisti žaidimo ypatybes. Žaidime patobulinta žemėlapio funkcija. Na, o į grafikos elementus tiesiog malonu žiūrėti. Nudžiugino aplinkų įvairovė — nuo saulėto bei smėlėto paplūdimio iki tamsių ir mistiškų tropinių miškų. Žaidimo veikėjai taip pat malonūs akiai. Galima suprasti, kas kokį vaidmenį atlieka. O jau ta personažų įvairovė!

Gana tikroviškai ir maloniai atrodo vanduo. Kadangi žaidime jo yra tikrai daug, nepastebėti būtų tiesiog neįmanoma. Tai tarsi tikras animacinis filmas. Beje, video intarpų čia taip pat gausu. Perėjus kelis lygius galima peržiūrėti naujai atsiradusius filmukus.

Peter Pan The Legend of Neverland

platforma

Garsas žaidime nieko naujo neatskleidė. Gerai įsiklausius išgirsti grojant tą pačią muzikytę, tačiau ji neerzina, mat kūrėjai buvo tikri muzikos profesionalai. Nežinantiems pasakysiu, kad muzika paimta iš originalaus Disnėjaus animacinio filmo apie Piterį Peną. Personažai įgarsinti šauniai — neradau monotoniškumo. Jie kalba nuotaikingai, emocionaliai ir suprantamai.

Deja, garsas dingsta žaidimui besikraunant. O tai vienas didžiausių trūkumų. Dar ir dabar pamenu Peter Pan Return to Neverland PSone platformai. Žaidimas vis krovėsi, krovėsi ir krovėsi. Jausmas toks, kad žaidimas kraunasi ilgiau, negu tu spėji pažaisti. PS2 versijoje krovimosi laikas šiek tiek sutrumpėjo, bet nepakankamai.

Kaip valdyti pasaką

Pagrindinė Piterio veikla žaidime susijusi su nuotykiais. Berniukas atranda daug įdomių dalykų, susikauna su daugybe priešų, skraido, šokinėja, laksto. Ieškant savo mažosios fėjos Piteriui tenka rinkti dulkeles, ieškoti eleksyro, lobių. Po kiekvieno lygio perėjimo plečiasi keliauninko žemėlapis.

Lygius galima suskirstyti į nuotykinius, skraidymo ir „bosų". Perėjus vieną lygį, kitas jau bus sunkesnis. Nuotykiniai lygiai yra gana ilgi, tad jų perėjimas užtrunka, kartais prireikia net strateginio plano. Tačiau kokie dideli lygiai bebūtų, laisvės juose rasime nedaug. Bet ar šiame žaidime jos reikia ? Juk čia ne THPS, kur reikalinga didesnė erdvė, norint apsisukti ore pašokus.

Na, o dabar pakalbėkime apie lobius. Juk ten, kur yra piratų ir salų salelių, lobių skrynių visada teks ieškoti. Taigi rinkau rinkau aš tas skrynias, prikrautas aukso, tačiau kaip jas panaudoti, taip ir nesupratau. Nebuvo man atlyginta už šį sunkų darbą, tad jis nuėjo šuniui ant uodegos.

Kadangi tai pasaka apie piratus, ji privalo kvepėti ne tik nuotykiais bet ir pavojais, o jų čia apstu. Žaidime rasite kelis krioklius, į kuriuos įėjus grįšite su viena gyvybe mažiau, be to, kelyje dar pasipainios gyvatės, vėžiai, šernai, net bitės, nuo kurių galite paspukti tik greitai bėgdami. Patirsite ir žemės drebėjimą, ir iš viršaus krentančių daiktų smūgius, o kur dar priešininkų ordos!

Nuo šiol Piterį galima valdyti vienu analoginiu pulteliu. Ši problema dažnai kankindavo nuotykiniuose žaidimuose — neatsargus rodyklės paspaudimas, ir jūs jau atsiduriate visai ne ten, kur reikėjo. Analoginio pultelio dėka galite ne tik lakstyti, bet ir šokinėti, apsiversti, susisukti bei naudotis savo „kardu". Tačiau valdyti Piterį skraidymo lygių metu jau nėra taip malonu ir lengva: neatsargus judesys, ir jūs ne tik nukrypstate nuo kurso, bet ir vargu ar į jį sugrįšite.

Kameros problema taip pat išliko, mat ji dažniausiai pasislepia nukeliavus į slaptą kambarį arba užėjus už medžių.

Pasakos pabaiga

Kad ir kokius trūkumus beišvardinčiau, žaidimas yra tikrai įdomus. Žaisti neatsibosta. Norint įveikti sunkesnes vietas kartais tenka užtrukti visą dieną.

Sklinda gandai, kad žaidimo sėkmė garantuota, nes jį perka ne tik ištikimieji Piterio gerbėjai. Tad ir mes nesakysim Disnėjui blogų žodžių. Gal kitą kartą.

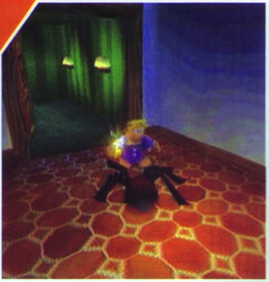
PIRMASIS ĮSPŪDIS	9
SIUŽETAS	9
GRAFIKA	8
GARSAS	8
VALDYMAS	8

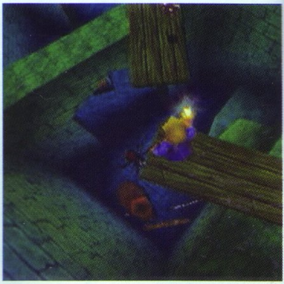
IŠVADA

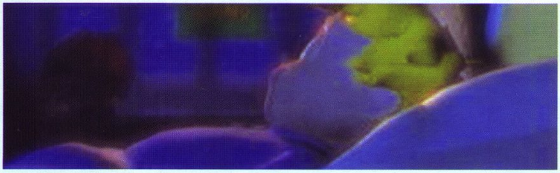
Linksmas ir nuotaikingas žaidimas NE TIK vaikams, bet ir jų tėveliams, seneliams, dėdėms ir tetoms.

8 Neverland

Piteris Aleliumas







40 WINKS

KŪRĖJAS: Eurocom
LEIDĖJAS: GT Interactive Software
PARDUODAMA: nuo 1999-12-11

Pabudę ryte pirmiausia mintyse prakeikiate tą nelemtą žadintuvą, kuris nutraukė malonų sapną ir grąžino jus į pilką kasdienybę, kur paskubomis užsitepę porą sumuštinių ir gerklėn susipylę puodelį kavos, lėksite daryti kasdienių darbų. O iki tol buvote pasinėrę į nuostabų sapnų pasaulį, kuriame galėjote virsti bet kuo ir veikti, ką tik norėjote. Viskas atrodo paprasta, bet jūs kai ko dar nežinote!

Jūsų gerus sapnus prižiūri tvarkdariai gyvūnėliai Vinksai, kurių dėka puikiai išsimiegate. Jie apsaugo jus nuo košmarų bei nemalonių prisiminimų, sapną paverčia nuostabia fantazijų karalyste, kurioje išsipildo visos svajonės, ištirpsta visos bėdos. Ei, ei, neužsisvajokit! Ne viskas yra taip miela ir gera! Taigi pristatome blogiečių pusę. Tai ponas Naitkapas — toks sukriošęs senis, turintis gausybę piktų idėjų ir pasiryžęs jas visas įgyvendinti.

Gelbėjat!

Naitkapas sučiupo geruosius Vinksus ir pavertė juos piktaisiais Vinksais, kurie dabar sukelia žmonėms košmarus ir paverčia miegą tikru pragaru. Vis dėlto liko keturiasdešimt gerųjų Vinksų, tačiau jie liko įkalinti sapnų pasaulyje. Valio! Pagaliau išaušo ir mūsų laikas! Eime gelbėti geriečių!

Žaidime sukurti du vaikai, kurie tikisi išgelbėti 40 gerų Vinksų ir grąžinti ramų miegą visam pasauliui. Veiksmas vyksta „aname" pasaulyje, tad tikėtis galima visko. Jau pačioje pradžioje sutiksite savo būsimą kelionės draugą — žadintuvą Wakey Wakey. Jis ne tik jus supažindins su valdymu ir mokins, kaip kovoti už būvį pabaisų apsėstuose sapnuose, bet ir nuolatos pateikinės informaciją apie vietovę, kurioje esate. Žadintuvas neištars nei vieno suprantamo žodžio, tačiau jo murmėjimo reikšmę perskaitysite titruose.

Valdot?!

Pagrindiniai veikėjai bus du — Ruff ir Tumble, brolis ir sesuo, kurių vieną galėsite išsirinkti žaidimo pradžioje. Žaidimo eiga kiekvienam veikėjui, neskaitant kai kurių skirtingų judesių ir kelių slaptaviečių, prieinamų tik vienam iš herojų, praktiškai vienoda. Yra trys sunkumo lygiai, tačiau daugiausiai problemų žaidime sukelia ne priešai; štai kodėl ir easy režimas meta gan rimtą iššūkį. Gyvenimą sapnų pasaulyje labiausiai apsunkina šokinėjimas per platformas, įvairios bedugnės, lavos ežerai bei prasta kamera. Pagrindų (tokių kaip dėžės), kuriuos galite pasistatyti bet kurioje kambario vietoje, paviršius yra labai keistas — tik stovėdami pačiame viduryje tvirtai laikysitės ant kojų, nes šiek tiek pajudėję į šoną, nučiuošite žemyn. O kai veiksmus riboja laikas, kiekvienas nukritimas žadina pasiutusį žvėrį jūsų viduje, nuo kurio jau yra kentėjęs ne vienas valdymo pultelis ;).

Kamera. Jai irgi nusprendžiau paskirti vieną pastraipą, tik šįkart neskambės pagiriamieji žodžiai. Galbūt kūrėjus būtų galima apdovanoti už naują atradimą — savarankiškai mąstančią kamerą, kuri pačiu netikėčiausiu ir nereikalingiausiu momentu pasisuka kur nors į šoną ir sudirba puikiai pradėtą šuolį. Ne, tai ne šiaip sau kamera, ji, matyt, turi charakterį, nes kartais užsispiria ir nereaguoja į jokius dešiniosios analogo rankenėlės kraipymus. O kartais ji pasimeta nedidelėje patalpoje ir ima taip švaistytis į šonus, kad dieve apsaugok! Taigi štai tokia savarankiškai mąstančia kamera su charakteriu gali pasigirti žaidimas. Niekur tokios antros nerasite! Aplinkos ir specialiųjų efektų grafika išties pamalonina akį. Visi pasauliai vizualiai skirtingi, nors sandara jų panaši. Vis tik pasižvalgyt tikrai bus į ką. Spalvos parinktos puikiai, jos atspindi sapno atmosferą. Lygiuose daug įvairių blizgučių, už veikėjo nešamos žvakės pasilieka paslaptinga dūmelio kreivė, o smūgiai pažeria spindinčias žiežirbas į šonus — visa tai tikrai pasakiški vaizdeliai. Deja, veikėjai neatrodo taip puikiai. Jie gan grubių formų ir nedetalizuoti. Toks dalykas kaip kūno svorio pasiskirstymas einant ar bėgant, kūrėjams, matyt, išvis buvo nežinomas, tad jausitės, lyg visąlaik vaikščiotumėte ledu.

Puolat!

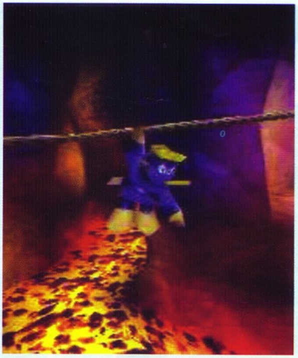
Jūsų veikėjas mokės kelis pagrindinius judesius, nuo kurių kentės priešai.

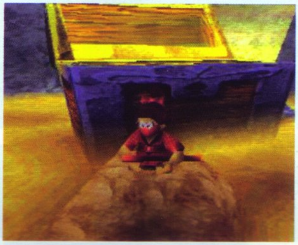
Paprasta ataka. Tai kombinuotų judesių seka, į kurią priešas turėtų įsikišti, nes kitaip žus akimirksniu.

Šuolis iš viršaus (a la Mario). Atima nedaug priešo gyvybių.

Triuškinantis šuolis iš viršaus. Šis manevras užmuša priešą. Pašokus kybote ore, akimirką būdami atviri priešams ir tuo pačiu kaupdami energiją, o nusileidę kurį laiką negalite judėti. Dažniausias scenarijus būna toks: jūs pašokate į viršų virš priešo, kaupiate energiją, tuo metu priešas pasitraukia į šoną, jūs plojatės į žemę, priešas atakuoja ir jus sužeidžia.

Čiuožiamoji ataka. Čiuožiate įsibėgėjęs. Patai-



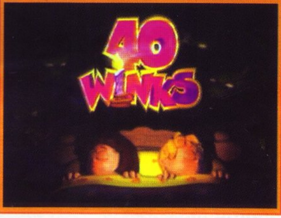


Kalba [aLeLiuMaS]

40 Winks

Norėdami suaktyvinti funkciją, pauzės metu nuspauskite „select" ir tik tuomet suveskite kodą.

Visi raktai: apskritimas, L1, L2, L1, L2.
Visi vinksai: kairėn, žemyn, dešinėn (3).
Didelių galvų režimas: L1, aukštyn, dešinėn, L2, aukštyn. Atleiskite „select" mygtuką ir vėl nuspauskite, tuomet spauskite L1, aukštyn, dešinėn, L2, aukštyn.
Visi dantys: žemyn, R2, L1, aukštyn, R2.
Atstatyti mėnulius: aukštyn, L2, kairėn, R2, kairėn.
Atstatyti miegą: dešinėn, L1, aukštyn, R1, L1.



kyti į priešą šansų nedaug, tačiau smūgis mirtinas. Kol nučiuožę tam tikrą atstumą stojatės ant kojų, tampate pažeidžiamas.

Tolimoji ataka. Gana veiksminga, tačiau jai atlikti jums reikalingas mėnulio simbolis.

Papildomų judesių ir specialiųjų atakų suteiks įvairios dėželės, į kurias galėsite įšokti lygio eigoje. Jų dėka pavirsite veikėjais, kuriais svajoja tapti kiekvienas, na, bent dauguma mažų vaikų — šaltakraujų ninze, galingu robotu, raumeningu monstru ar gudriu juokdariu. Ir mergaitės neliks nuviltos — jos galės tapti gerosiomis fėjomis ir kitomis pasakų būtybėmis. Įgavę tam tikro veikėjo išvaizdą, galėsite naudotis jų specialiais sugebėjimais (aukštas šuolis, didelė fizinė jėga ir t.t.), specialiomis atakomis (persekiojančios raketos, ugnies kamuoliai...) bei privalėsite būdami kito kailyje nuspausti tam tikrus mygtukus ar svirtis, kad atvertumėte praėjimą. Įgiję kito pavidalą, būsite apriboti laiko. Pasibaigus atgaliniam skaičiavimui nuo 100, atgausite savo įprastą formą ir įgūdžius. Specialios ikonos lygiuose pratęs skubiai mažėjantį laiką.

Vykdot!

Kad patektumėte į kitą pasaulį, jums reikia: 1) surasti VISUS varžtus, kurių dėka galite atverti duris; 2) užmušti beveik VISUS priešus, nes tik tada gausite VISUS varžtus (likusius priešus užversti nėra būtina, tačiau iš ties pravartu, nes gausite gyvybių ir mėnulių, kurie padės kelyje); 3) surasti VISUS sapnų raktus, be kurių negalėsite atverti lygio boso; 4) išgelbėti VISUS Vinksus; 5) minėtais būdais įveikti VISUS tris pasaulio lygius; 6) ir galų gale, įvykdžius VISAS minėtąsias užduotis, nugalėti pasaulio bosą. Paprasta? Iš pradžių gal ir nėra labai sudėtinga, bet lygiams vis didėjant ir tampant sudėtingesniais, nėra lengva surasti kiekvieną daiktelį.

Klausot!

Muziką žaidime galima būtų pavadinti tobula. Bent jau tokio žanro žaidimui. Tik išvydę meniu prisiminsite prabėgusias vaikystės dienas, kai paslaptingai muzikai skambant, susidomėję, dar per nespalvotą televizoriaus ekraną stebėdavot filmus apie burtininkus ir stebuklus, kuomet kiekvienas burtų pagalba pakilęs į orą daiktas ekrane atrodė toks nepaprastas... Tuo tarpu jaunesniems žaidėjams muzika turėtų priminti Harį Poterį ir jo stebuklingus nuotykius.

Garsai — priešingai. Kokybė jų ne per geriausia, veikėjai praktiškai neištaria nė žodžio. Kažko siaubingai tragiško neišgirsite, tačiau garso efektai — tai daugių daugiausiai vidutinybė.

Dėstymą pabaigti nusprendžiau linksma gaida — nuoširdžiais plojimais žaidimo filmukams, kuriems tiesiog nėra priekaištų: puiki grafika, geras įgarsinimas bei linksmas turinys.

Baigiam!

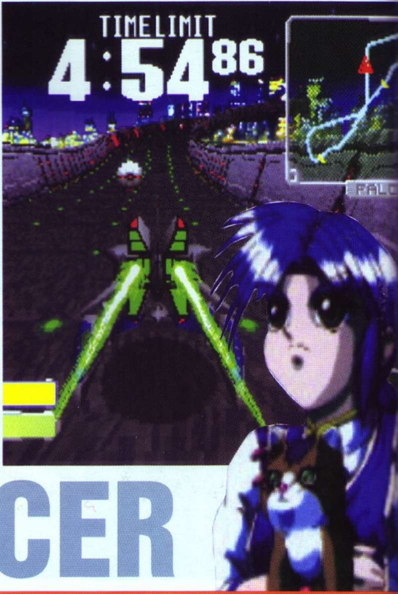
Žaidimo kūrėjai stengėsi sutalpinti savo kūrinyje visas geriausias kitų platforminių žaidimų savybes, vienu žaidimu aprėpti visas įdomiausias ir tinkamiausias temas tokiam žanrui, tačiau šioje vietoje mums vertėtų prisiminti gerai žinomą posakį: „Tas, kas tinka viskam, dažniausiai netinka niekam". Tad kūrėjai, prigrūdę į žaidimą gausybę neoriginalių minčių, tesukūrė eilinį platformerį, pilną vidutiniškai įgyvendintų kitų žaidimų idėjų. Jei mėgstate platformerius ir nesitikite išvysti nieko naujo ir nematyto, rinkitės 40 Winks, nes ten yra viskas, ko tik reikia: gudrumu, o ne fizine jėga įveikiami bosai, varžtų ir kitų niekučių rankiojimas, tradiciniai puolimo veiksmai, žiupsnelis humoro bei gausybė nuotykių sapnų pasaulyje. Tačiau jei norite ko nors originalaus, atlikto itin kruopščiai ir visapusiškai puikaus, galbūt tuo atveju jums derėtų pažvelgti į seno pažįstamo Crash ar Spyro serijas.

PIRMASIS ĮSPŪDIS	7
SIUŽETAS	8
GRAFIKA	6
GARSAS	7
VALDYMAS	4

IŠVADA
Visiškai jokių šviežių idėjų, tas pats platformos maratonas. Gal ir neblogas žaidimas, bet klonai mums jau per gerklę lenda.

6
Kopija

Sužavėtas neliko Žygis



FUTURE RACER

Įdomus ateities sportas apkarpytu biudžetu

KŪRĖJAS: Midas Games
LEIDĖJAS: Midas Games
PARDUODAMA: nuo 2001-07-13

Taip, PSone žaidimai pastaruoju metu bando kiek įmanoma įsiterpti ir išlikti žvėriškoje žaidimų rinkoje. Vienas iš būdų — smarkiai mažinti kūrybos kaštus ir bandyti leisti bet kokius žaidimus, kad tik būtų pigūs. Prieš kelerius metus būtume tiesiog ignoravę tokius žaidimus, tačiau šiuo metu PSone žaidimų visai mažai, tad imame į rankas viską, kas papuola.

Future Racer — vienas iš begalinių Wipeout klonų, tik labai supaprastintas ir nupigintas. Bent jau taip atrodo iš pradžių. Turime visus šešis veikėjus, pasiryžusius dalyvauti H.A.D. Circus lenktynėse. Tai nėra tipiškos lenktynės, bet apie tai vėliau. Kiekvienas veikėjas yra unikalus ir turi savo istoriją. Na, istorija tai sunku pavadinti. Tiesiog pasirinkus veikėją parodomi keli paveiksliukai ir parašomi keli sakiniai apie jo motyvaciją dalyvauti lenktynėse.

Lenktyniaudami vairuojame ne ateities transporto priemones, o kokius tai kovinius robotus. Kiekvienas veikėjas turi savo robotą, savybėmis besiskiriantį nuo kitų: skiriasi jų greitis, akceleracija, galingumas ir kitos statistikos. Aišku, žaidime tai nelabai jaučiama.

Taigi pasirinkę veikėją su jo robotu ir pažiūrėję pora manga skaidrių, keliaujame į žaidimą. Kalbu apie pagrindinį — istorijos meniu.

H.A.D. Circus lenktynės susideda iš penkių etapų. Kiekviename etape reikia įveikti kvalifikacinį važiavimą, o vėliau ir pačias lenktynes.

Plikos lenktynės

Važiuojama labai paprastai. Spaudžiame akceleratorių, užsipildžius pagreitėjimo stulpeliui staigiai pagreitėjame ir lekiame daugiau ar mažiau vingiuota, monotoniška trasa. Jokių aplinkų, jokių detalių nėra. Tik asfaltas su skirtingomis dangomis, kurį kartais paįvairina vamzdžiai ir tuneliai. Smagu tiek, kad galime važiuoti ne tik ant grindų, bet ir ant kitų paviršių. Važiuojant ant kelio dar pasitaiko neaiškūs rutuliai, kuriuos galima numušti. Ši vieta išties nuvilia. Įsivaizduokite, penkias minutes monotoniškai važiuojate ratais tai pagreitėdami, tai sulėtėdami, daužote neaiškius rutulius neaišku kam. Baisu.

Atkentėjus vadinamą kvalifikacinį važiavimą prasideda varžybos. Jose dalyvauja keturi priešininkai. Iš pat pradžių lenktynės nuvilia labiau nei kvalifikacija; ta pati nesąmonė, tik su keliais varžovais. Dar keisčiau, kad neskaičiuojami jokie apvažiavimo ratai, priešininkai trankosi aplinkui, o tu, kad ir kaip skubėtum į priekį, sąraše visad liksi paskutinis. Žodžiu, chaosas.

Robotų regbis

Visa tai pasikeičia, kai pradedi gilintis į šias „lenktynes" ir bandai išsiaiškinti, kaip viskas veikia. Pasirodo, čia lenktyniaujama ne dėl apvažiuotų ratų ir finalinės pozicijos. Čia vyksta kažkokios „robotų regbio" rungtynės. Žaidimo tikslas — pernešinėti „kamuolį" nuo vieno atskaitos taško trasoje iki kito ir laimėti kuo daugiau taškų. Kiekvienos lenktynės trunka tris minutes, o per šį laiką jums reikia uždirbti kuo daugiau taškų.

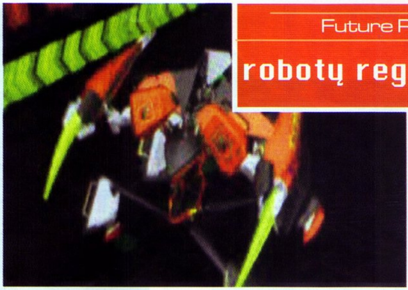
„Kamuolys" gaunamas pravažiavus tam tikrus geltonus barjerus (jų trasoje būna keli). Tada aplink robotą pradeda suktis du ratai — „nešamas" kamuolys. Kiti varžovai bando vytis jus, o panaudoję atakas stengiasi atimti kamuolį. Jūs taip pat savo ruožtu galite atimti iš turinčiojo kamuolį — panaudojate vieną iš savo atakų ir kamuolys jūsų. Tada, jei turite galimybę, spaudžiate pagreitėjimą ir lekiate iki kito atskaitos taško, kur paliekate kamuolį. Šioje vietoje galite tikėtis taškų.

Uždarbiai ir pralošimai

Minėtuose kvalifikacijos važiavimuose, pasirodo, taip pat skaičiuojami taškai. Svarbiausia čia yra kuo greičiau apvažiuoti ratą, tačiau sunaikintų burbulų skaičius greičiausiame rate prideda jums taškų prie pradinio varžybų skaičiaus įvertinimų. Taigi startuodami varžybose jau turite tam

Future Racer

robotų regbis



tikrą numatytą taškų sumą: iš pirmos vietos +100, iš antros +50, iš trečios 0, o iš paskutinės –50. Prie numatytos sumos prisideda ir numuštų burbulų greičiausiame rate skaičius, padaugintas iš 5.

Lenktynių metu taškai gaunami tokia tvarka: už startinio punkto pravažiavimą pirmoje vietoje +60, kitose atitinkamai mažiau; už eilinio punkto kirtimą pirmas gauna +20, kiti mažiau; kamuolio nunešimas iki punkto vertinamas +100 taškų, kamuolio paėmimas iš punkto pelno +20 taškų; kamuolio pavagimas vertinamas +50, o priešo ginklo sunaikinimas vertas +100. Taškus taip pat galima ir prarasti. Jei nepasisaugosite ir sudaužysite savo ginklą, prarasite 100 taškų, jei atakuosite priešą, neturintį kamuolio –5 taškai, o jei priešininkas iš jūsų kamuolį atims, prarasite 30 taškų.

Atakuojame priešininkus

Lenktynėse svarbiausia yra atakos. Kiekvienas robotas atakuoja savo ginklu. Skirtingi robotai turi savo ilgąsias ir trumpąsias atakas. Trankantis į sienas ir kitus priešininkus ginklo atsparumas mažėja. Dabartinę ginklo būklę parodo ekrane apatiniame kairiajame kampe esantis viršutinis stulpelis (apatinis rodo visą roboto gyvybę). Jam sunykus, sudūžta jūsų ginklas, ir nebegalite atakuoti priešininkų. Turite laukti, kol stulpelis atsistatys. Beje, šis stulpelis nuolat atsinaujina, tad jį pravartu stebėti ir neleisti visiškai sunykti, nes už jo sunaikinimą atimami taškai.

Lenktyniaujant ekrane rodoma gan nemažai indikatorių, kurie, nors vaizde ir sukelia šiokį tokį chaosą, žaidimui smarkiai padeda. Turite galinį radarą, pranešantį apie jus besivejančio priešininko poziciją už ekrano ribų. Ženklo, kuris parodo priešininko rangą ir taškų skaičių, spalva nurodo atstumą tarp jūsų ir varžovo. Kai ženklai sumirksi baltai, reiškia, jog priešininkas leidžia kažkokią ataką. O kai priešininkas neša kamuolį, jo ženklo viršutinė dalis šviečia geltonai.

Juoda / balta

Įdomiai ir visai teisingai žaidime veikia valdymas. Žinoma, iš esmės viskas standartiška: akceleracija, kryptys, pagreitėjimų ir smūgių mygtukai. Be standartinių yra ir poslinkio mygtukai, kuriuos paspaudus robotas neapsisuka, o tik pasislenka į vieną ar kitą pusę. Įdomiausios ir būtinos žaidime yra klavišų kombinacijos. Paspaudus posūkį ir poslinkio mygtuką kartu, atliksite staigų posūkį. Dukart paspaudus poslinkio mygtuką, staigiai mesitės į šoną ir atakuosite priešininką. Paspaudę abu trumpos atakos mygtukus turėdami kamuolį, sukursite apsauginį barjerą. Barjeras mažina roboto ištvermę, tačiau apsaugo nuo bet kokių atakų ir neleidžia prarasti kamuolio.

Be pagrindinio istorijos režimo, Future Racer siūlo pasikauti ir trijuose treniruočių režimuose. Juose nieko naujo nerasite, tačiau lengvam pasižaidimui ir pasimokymui jie tikrai tiks. Time Attack režime galite palenktyniauti su laiku, H.A.D. Circus — sudalyvauti vienose varžybose, o Crush Carnival — per kuo trumpesnį laiką sudaužyti greitai lekiančius, tačiau neatakuojančius „taikinius".

Skaitant šią recenziją galbūt susidarė įspūdis, kad Future Racer — gan neblogas ir įdomus žaidimas, vertas išskirtinio dėmesio. Iš tiesų, nors tai ir yra įvairiausių futuristinių lenktynių klonas, žaidime pateiktos „varžybos su kamuoliu" yra gan originalios ir azartiškos. Deja, šis žaidimas negali niekur toli nueiti dėl savo išvaizdos ir garso. Viskas išties baisu. Nenoriu per daug išsiplėsti, tad pasakysiu tik tiek, kad vaizdai gan nykūs, o tas „3D" atrodo kažkoks netikras ir visas tarsi mirga. Na, bet vaizdą dar galima kęsti. Visiškai nepakenčiamas ir bjaurus yra žaidimo garsas. Komentatorės ir robotų skleidžiami garsai, atsitrenkimai ir dužimai — viskas šlykščiai rėžia ausį. O šią garsų simfoniją dar vainikuoja iš 8 bitų konsolės pasiskolinta „japoniška" muzikėlė. Viena ir ta pati ji cypauja visą laiką, kol galiausiai išvaro iš proto. Blogai, oi kaip blogai.

PIRMASIS ĮSPŪDIS	3
ĮDOMUMAS	7
GRAFIKA	4
GARSAS	2
VALDYMAS	7

IŠVADA

Idėja gera, atlikimas padorus, o pristatymas tragiškas. Jei norite greičio ir azarto, o apvalkalas" jums nėra svarbus – Future Racer pakęsite.

5 Pusė bėdos

Robotais lakstė Ryčka

BALLERBURG

***Surprise surprise*! Puikus strateginis „patrankinis“ PSone žaidimas!**

KŪRĖJAS: Phoenix
LEIDĖJAS: Phoenix
PARDUODAMA: nuo 2003-03-15

Jei manote, kad būti karaliumi — lengvas darbas, galvokite iš naujo. Žinoma, šiomis dienomis tai vieni juokai: krūvos pinigų, blizgantys automobiliai ir pastovi karštų merginų srovė. Tačiau senaisiais laikais, kai aplink driekėsi tik pilys ir jodinėjo riteriai, lengva tikrai nebuvo. Tad ar galit įsivaizduoti mūsų Belerburgo Karaliaus dalią?

Senasis Karalius jaunystėje pasižymėjo be galo audringu gyvenimu, kuris galiausiai jam pabodo, tad jis nusprendė vesti ir susilaukti vaikų. Ir ką jūs manote — vyrukas susirado žmoną, kuri jį iškart „pastatė į vietą“ ir pagimdė jam keturias baisiai pašėlusias dukras. Vienintelis jas vienijantis dalykas — neapykanta savo tėveliui. Visais kitais atvejais dukrelės tiesiog siekė sunaikinti viena kitą. Jums, mielieji žaidėjai, teks sunkus vaidmuo — paklusti princesėms ir vykdyti jų piktas užmačias, vėliau puldinėti ir niokoti didžias pilis, naudojant patrankas ir kitus smogiamuosius pabūklus. Pamenate senąjį žaidimuką, kur viena nuo kitos per kalnelį atskirtos stovėjo dvi patrankėlės ir šaudė viena į kitą. Va va, Ballerburg žaidimo idėja lygiai tokia pati, tik smarkiau išplėtota ir perkelta į viduramžių 3D pasaulį. Čia tenka vykdyti princesių paliepimus ir niokoti pilis.

Taigi atsiduriame pilyje, kuri turi keletą kovinių pabūklų ir aplink išbarstytų įvairių statinių. Ballerburg žaidimą galima skirti į dvi pagrindines dalis: 1) šaudymas ir darbas su ginklais; 2) ekonominė pusė, t.y. pilies ir jos pastatų priežiūra, įvairūs statymai, tyrinėjimai ir kitos strateginiams žaidimams būdingos detalės.

Išskirtinė Ballerburg savybė, be abejo, yra kova. Patrankomis, katapultomis ir kitais viduramžių ginklais atakuosite priešininkų pilis ir kitus įtvirtinimus. Žaidimas kažkuo primena ir Worms kovas, tik viskas vyksta trimatėje aplinkoje realiu laiku. Pati kova nėra tokia taktinė, kaip norėtųsi, nors yra keletas smagių dalykų. Jei tiksliai pataikysite į pastatą, išlakstančios nuolaužos kliudys ir šalia esančius statinius. Greitai suvoksite, kad pataikius į oponento ginklų fabriką, galima pasimėgauti nuostabiais fejerverkais.

Veiksmas vyksta keliuose lygiuose. Žaidimas suskirstytas į keturias dalis pagal princeses. Kiekviena princesė vadovauja tam tikrai teritorijai. Yra miškų, ledo, ugnies ir dykumų princesės. Kiekvienai princesei jūs turėsite įvykdyti po aštuonias užduotis. Užduotys (princesių įsakymai) yra įvairios, bet konkrečios: sunaikink tos princesės tiek tai pastatų, išrask tą, padaryk aną. Gera pusė ta, kad viskas aišku, ką daryti, o bloga — kad ilgainiui įsivyrauja monotonija. Vis tik toks suskirstymas yra labai patogus: užstrigus vienoje vietoje, galima laisvai pasirinkti kitą teritoriją ir toliau kovoti, kol neužeis noras sugrįžti. Pats šaudymas gan paprastas: pasirenkame ginklą, nusitaikome, nustatome pajėgumą ir spaudžiame mygtuką. Smagu, jog galima perkelti vaizdą į priešininko pilį ir matyti, kur sviedinys nusileido ir ką suniokojo, nes pagal tai galima koreguoti sekančias atakas.

Be paties šaudymo žaidime dar reikia daug ką nuveikti. Daugiausia darbo, žinoma, su pačiais ginklais. Juos reikia išradinėti, tobulinti, rūpintis jais. Ginklų išradinėjimui yra net spe-

Ballerburg
strategija artileristams

cialus, vienas svarbiausių žaidime pastatų — genijaus namas superbrain. Išradinėti ginklus labai svarbu ir būtina, norint sėkmingai kovoti. Paprastai žaisdami galėsite naudotis tik dviem trim ginklais, o norėdami padidinti ginkluotę, pirmiausia turite išrasti tą galimybę, o tada jau išradinėti ginklus. Daugiausia galima turėti 8 ginklus. Visame žaidime jie tokie patys, išskyrus po vieną unikalų kiekvienai princesei. Šaudysite iš katapultų, patobulintų katapultų, ugniniais užtaisais svaidančių katapultų, kelių rūšių patrankų ir netgi dirižablio. Kaip ginklą galima panaudoti ir magiją. Tereikia pastatyti mago bokštą ir išrasti keletą burtų. Tada galime ant priešų užsiundyti kokį griaustinį ar žaibą ir mėgautis vaizdais. Burtai nėra labai veiksmingi, tačiau sukelti efektai gražiai atrodo.

„Strateginė" žaidimo pusė vyksta žaidėjo pilies apylinkėse. Kovos labai daug kainuoja, tad būtina turėti pakankamai resursų kovoms. Pagrindinis išteklius yra auksas. Ne, nereikia ieškoti kažkokių klodų ir kasinėti auksą, jį jums suneša aplink pilį gyvenantys valstiečiai. Kuo daugiau valstiečių namukų turėsite, tuo daugiau aukso jie suneš. Todėl reikia labai atidžiai stebėti savo valdas ir žiūrėti, kad jų nesunaikintų priešininkai. Valstiečių materialinė gerovė ir kaupiami turtai priklauso ir nuo kitų faktorių, pavyzdžiui, kokybiškų vėjo malūnų, palankios mokesčių sistemos ir pan. Žodžiu, turite būti ne tik geras pabūklų vadovas, bet ir dėmesingas bei protingas žmonių valdovas. Patikėkite, tai tikrai nelengva.

Kadangi Ballerburg yra strateginis žaidimas, perkeltas iš PC, valdymas yra ta vieta, prie kurios kūrėjai daugiausiai dirbo. Ballerburg valdymas sukurtas gan patogiai. Funkcijų yra labai daug, tad staigiai viską suprasti tikrai nepavyks, tačiau tam yra net trys puikūs ir gan ilgoki apmokymai. Ginklai ir pilies darbai valdomi tais pačiais klavišais, tad reikia būti atidžiam ir sureaguoti, kuriame „režime" šiuo metu esate. Statybų ir kiti meniu valdomi su mentės klavišais, o vaizdas sukinėjamas analoginėmis rankenėlėmis arba apatiniais mentės klavišais.

Ballerburg vaizdai tiesiog stebina ir netgi šokiruoja. Negi PSone gali tiek daug? Pasirodo taip, viskas priklauso nuo kūrėjų noro ir pastangų kokybiškai sukurti vaizdą. Vaizdai žaidime atrodo puikiai ir išbaigtai. Pilys, ginklai, namukai, statybos — kur bepažiūrėsi, viskas tvarkingai atkurta ir gražiai atrodo, o įvairūs procesai turi savo animacijas. Kartais išvysime ir labai šaunius animacinius intarpus.

Tokio kokybiško garso PSone žaidime taip pat senokai neteko girdėti. Princesės ir jų patarėjai įgarsinti kokybiškai, kiekvienas turi savotišką akcentą ir nuolat šmaikštauja (kartais kiek per daug). Atakų skleidžiami garsai taip pat puikūs ir leidžia geriau suprasti, kas kur vyksta. Dar daugiau, fone nuolat skamba maloni ir neįkyri muzika. Tokia neįkyri, kad retai kada ir pastebėsite, kad ji groja.

Ballerburg — didelis netikėtumas PSone padangėje. Žaidimas iš tiesų parodo, ko dar galima tikėtis iš šios sistemos ir ką dar galima su ja nuveikti. Žaidėjams bus tikrai nemažai darbo — žaidimas ilgas, nelengvas ir... kiek monotoniškas. Tačiau tai nėra taip blogai. Juk nusibodus mėtyti akmenis iš katapultų, galima mesti viską lauk ir pailsėti. Patikėkite, po kurio laiko norėsite sugrįžti prie Ballerburg.

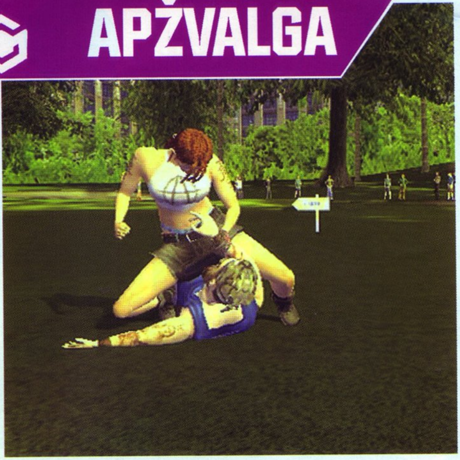
PIRMASIS ĮSPŪDIS	10
ĮDOMUMAS	8
GRAFIKA	10
GARSAS	9
VALDYMAS	9

IŠVADA

Puikus siurprizas visiems, nebesitikintiems iš PSone nieko gero. Naujas, įdomus ir unikalus žaidimas privers ilgai kankintis prie konsolės :).

9 Patrankos

Princesių įnorius vykdė Ryčka

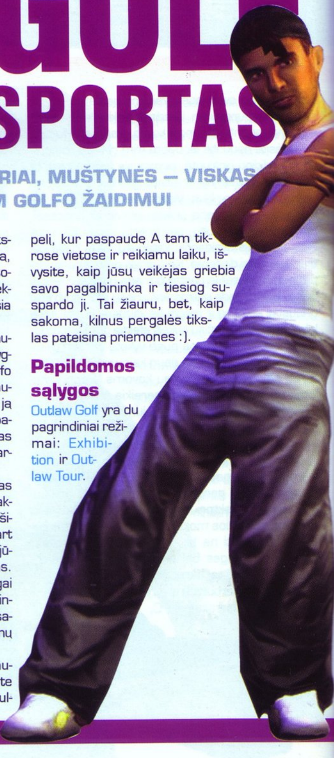


OUTLAW GOLF

TIKRAS SPORTAS

STRIPTIZO ŠOKĖJOS, BAIKERIAI, MUŠTYNĖS — VISKAS, KO REIKIA GERAM GOLFO ŽAIDIMUI

KŪRĖJAS: Hypnotix
LEIDĖJAS: TDK Mediactive Inc.
PARDUODAMA: nuo 2003-03-28



Ach... tyli ir rami golfo aikštelė. Paprastai, kai galvojame apie golfą, įsivaizduojame žalią žolytę, medžius ir draugiškas, niekur neskubančių draugų varžybas. Outlaw Golf kūrėjai visiškai kitaip įsivaizduoja šį žaidimą. Visas „geras sportiškumas" buvo išmestas lauk pro tualeto langą. Golfas nuo šiol — žiaurus sportas. Kam gi daugiau naudoti geležines golfo lazdas, jei ne galvoms daužyti?

Varžovai

Žaisdami Outlaw Golf nesitikėkite ramiai ir teisingai žaidžiančių sportininkų, tokių kaip Taigeris Vudsas. Varžovai čia be galo spalvingi. Rungsitės su striptizo šokėja, buvusiu kaliniu, reperiu ir kitais ekscentriškais žmonėmis. Kiekvienas jų turi savo golfo patarnaujančiuosius padėjėjus: teisininkus, partnerius bei kitų ryškių profesijų atstovus. Ir viskas tik tam, kad žaidimas atrodytų kuo įžūlesnis ir beprotiškesnis.

Tai reikia žinoti

Outlaw Golf valdymas panašus į kitų golfo žaidimų. Žaidime yra ir trajektorijos matuoklis, padedantis nustatyti, ar jūsų smūgis nusileis ant žemės, ar jis skrisdamas išvengs medžių. Taip pat matomos tradicinės grotelės žaliam lauke, kurios parodo plyšį vietovėje. Vienas dėkingiausių vaizdų yra išankstinė smūgio į duobutę peržiūra. Galite stebėti liniją, kuria jūsų mušamas kamuoliukas riedės priklausomai nuo taikinio padėties ir galios nustatymų. Kiekvienai duobutei galite tris kartus pasinaudoti šia galimybe, tad jas reikia protingai išnaudoti.

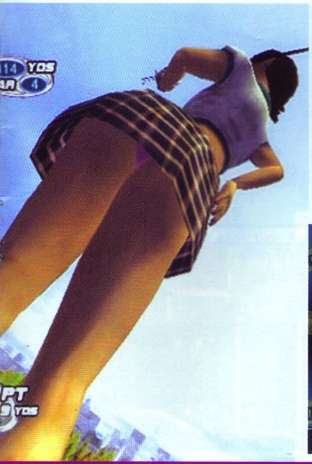
Labai gerai padaryta tai, kad kamuoliukas mušamas naudojant valdymo rankenėlę, o ne mygtukų kombinacijas, kaip būdavo senesniuose golfo žaidimuose. Viską darote kaip tikrovėje: atitraukiate lazdą atgal ir įgaunate jėgos, tada greitai ją stumiate ir trenkiate į kamuoliuką. Nors kiek pakreipsite lazdą į kairę ar į dešinę, ir kamuoliukas skris kabliu ar pjaus tiesiai, tad reikia būti atsargiam ir kaip įmanoma tiksliau „vairuoti" lazdą.

Kad golfas yra be galo azartiškas ir karštas žaidimas, įrodo ir Outlaw Golf naudojamas šaltakraujiškumo matuoklis. Jei atliekate gerus mušimus ir įmušate kamuoliukus, matuoklis kaskart pasipildys, o pasiekus tam tikrą ribą, pagerės jūsų smūgių taiklumas ar kitaip palengvės žaidimas. Iš kitos pusės, jei pradėsite daryti klaidas ir blogai žaisti, susinervinsite ir žaisite dar blogiau. Vienintelis būdas nervams nuraminti — išsilieti ant savo pagalbinio. Taip taip, tarp kamuoliuko mušimų teks ir snukius padaužyti.

Už nedidelį pataikymų į skyles procentą gaunate specialius mušimo žetonus. Panaudokite vieną žetoną, ir ekranas pasikeis į slenkantį stulpelį, kur paspaudę A tam tikrose vietose ir reikiamu laiku, išvysite, kaip jūsų veikėjas griebia savo pagalbininką ir tiesiog suspardo jį. Tai žiauru, bet, kaip sakoma, kilnus pergalės tikslas pateisina priemones :).

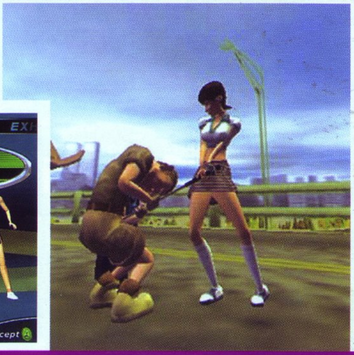
Papildomos sąlygos

Outlaw Golf yra du pagrindiniai režimai: Exhibition ir Outlaw Tour.



Outlaw Glof

ekstremalus sportas



Exhibition — tai vienas žaidimas, kuris leidžia iki keturių veikėjų žaisti įvairiais žaidimo stiliais: įprastais mušimais, lenktynėse su laiku, žaidimas tik su viena lazda. Tour režimas susideda iš 30 skirtingų renginių, išdėliotų trijuose skirtinguose laukuose. Čia atrakinsite naują įrangą, žaidėjus ir kitus naudingus dalykus. Šiame režime taip pat yra Outlaw sritis. Tai mini žaidimai, leidžiantys treniruoti savo įgūdžius ir užsidirbti taškų. Kiekvienas jų siūlo daugybę iššūkių, kuriuos sėkmingai įveikę gausite taškų, padėsiančių didinti žaidėjo savybes. Statistikos sistema primena RPG žaidimus ir leidžia pagal norus nusistatyti kiekvieną žaidėją, o tada išleisti jį į Tour režimą.

Outlaw Golf yra be galo smagus ir gan tikslus fiziškai, tačiau yra keli dalykai, kurie smarkiai erzina. Nominaciją čia gauna minėtasis šaltakraujiškumas — jis yra be galo jautrus. Menkiausia klaidelė, na, pavyzdžiui, kamuoliuko nuriedėjimas per toli nuo duobutės tik pataikius į pievelę, smarkiai numuša šaltakraujiškumo lygį. Suprantama, kad galima susinervinti pataikius į smėlį, tačiau kokio galo reikia nervintis, jei jis nukrito kelis centimetrus nuo tos vietos, kur ir buvo taikyta.

Gražu gražu...

Outlaw Golf yra neabejotinai gražiausias konsolių golfo žaidimas. Žinoma, jis nei trupučio nepriartėja prie „fotorealistinės" tikrovės, kaip kai kurie kiti žaidimai, tačiau jam to ir nereikia. Stebėsitės nuostabiomis spalvomis, žvilgančiais ežerais, ryškiu mėlynu dangumi ir atsitiktinai parinktais aikštelių objektais. Du iš trijų aikštynų yra tradiciniai priemiesčio klubai su daugybe žalumos, nors vienas yra spalvingesnis, nes žaidžiate rudenį. Trečioji trasa perkelia jus tiesiai į dykumą, kur aplink vien smėlis ir kaktusai. Kaip suprantate, žaidimas dėl to smarkiai pasikeičia ir reikia ieškoti naujų būdų teisingiausiai mušti kamuoliuką.

Žaidimas siūlo nemažai specialiųjų efektų: gerai pataikius kamuoliukas nušvinta, ir paskui jį kaip kometos uodega driekiasi ugnies linija. Žaidime daug įdomių kameros kampų bei pakartojimų režimų. Prieš kiekvieną smūgį galite laisvai judinti kamerą ir ištyrinėti duobutę ar stebėti kitus žaidėjus iš gan nepadorių kameros rakursų.

Be abejo, šauniausias žaidime yra veikėjų dizainas. Juk žaidžiate ne su tradicinėmis kelnėmis ir liemene apsirengusiais sportininkais, o su seksualia striptizo šokėja, vilkinčia trumputį sijonuką ir tokius pat marškinėlius. Arba valdote juoda oda apsitempusią Suki ir jos pagalbininką „plakimo berniuką". Tiesiog šaunu.

Kiekvienas veikėjas savotiškai reaguoja į situacijas. Tai priklauso nuo jo nuotaikos: ar jis liūdnas, ar linksmas, ar susierzinęs. Po gero smūgio Summer raitysis ant žolės arba striptizo šokėjos stiliumi suksis aplink vėliavą, o Suki plaks savo pagalbininką iki pasidavimo, jei įmuš kamuoliuką į vandenį. Štai tau ir ramus pagyvenusių žmonių žaidimas...

Kalbant apie garsą reikėtų išskirti nežmoniškai juokingas komentatoriaus frazes. Kiekvienas veikėjas ir jo padėjėjas pristatomas atskirai, papasakojama kokia nors pikantiška smulkmena. Žaidimo metu komentatorius taip pat nuolat „kandžiojasi": „Po žaidimo merginos Summer ir Autumn dalins autografus ir ... šokius ant kelių. Atsineškite daug muzikos". Patys veikėjai taip pat neieško žodžių kišenėse, kiekvienas jų turi pakankamai didelę frazių biblioteką.

Outlaw Golf — išties linksmas ir iššaukiantis žaidimas, puiki alternatyva tradiciniams golfo turnyrams. Gaila, tačiau jis neišvengia keleto klaidų, kurios malonų žaidimą gali greitai paversti susierzinimu. Žiūrėkit, per daug neįsijauskit, nes teks ieškoti kokio „pagalbininko" ir išlieti įniršį Outlaw Golf stiliumi.

PIRMASIS ĮSPŪDIS	10
ĮDOMUMAS	8
GRAFIKA	9
GARSAS	9
VALDYMAS	8

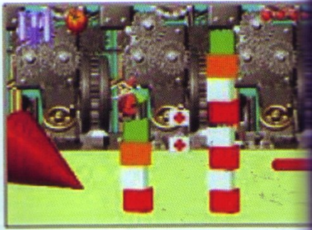
IŠVADA

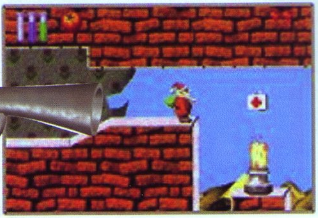
Bepročiai susirinko pažaisti golfą ir pasimušti. Jei rodytų tokias varžybas per televizorių, populiarumas būtų milžiniškas :).

8

Už ribų

Ryčka ruošiasi kurti šio sporto federaciją





SANTA CLAUS
SAVES THE EARTH

KŪRĖJAS: Ivolgamus
LEIDĖJAS: Telegames
PARDUODAMA: nuo 2002-12-15

Jau turbūt girdėjote, kad tai — pirmas lietuvių kurtas GBA žaidimas. Tačiau tikriausiai net nenujautėte, kad jis bus toks velniškai geras.

Daugelis, pakalbinti apie lietuvių kuriamus žaidimus, suraukia antakius ir su pašaipinga mina veide aiškina, kad net neverta lygintis su milžiniškų kompanijų kūriniais, kurios pinigus gali švaistyti į visas keturias puses. Juk mes pasaulyje — tik krepšiniu ir cepelinais išgarsėjusi maža valstybėlė, kurios pavadinimą retas užsienietis atsimena. Žinoma, mums linksmiausia, kad taip pasakęs baisiai klysta, nes ką tik lietuviai pasižymėjo videožaidimų istorijoje ir pateikė nuostabų kalėdinį žaidimą GBA sistemai.

Scenarijus visikai paprastas, todėl žaidimas patiks net ir visai mažiems vaikams. Pats „geimplėjus" — klasikinis, tačiau nė kiek nepabodęs „šonu slenkančio" žaidimo variantas, tad ir vyresnieji neliks atstumti.

Pradėkime nuo istorijos — juk jums įdomu, į kokią bėdą pakliuvo Kalėdų Senelis ;). Taigi likus vienai dienai iki Kalėdų, piktoji fėja Nilama savo stebuklingajame katile, kuriuo ji gali stebėt visą pasaulį, pamatė Kalėdų Senį, besiruošiantį išvežioti dovanas visiems pasaulio vaikams ir labai dėl to užpyko, tad įkalino Senelį savo stebuklų šalyje. Teliko kelios valandos iki Kalėdų, taigi lįskite į Senio Šalčio kailį ir išsigelbėkite iš Nilamos nelaisvės! Juk ant kortos pastatytas Kalėdų likimas!

Trumpai šį žaidimą galima būtų apibūdinti kaip spalvingą, „šonu slenkantį", vaikiško siužeto ir patrauklios žaidimo eigos mišinį. Tik neapsigaukite — žodis „vaikiškas" niekada neturėjo ir neturės neigiamo atspalvio. Tai reiškia, kad žaidime neišvysite kraujo, veikėjai nekalbės šiurkščia gatvės kalba ir visas vaizduojamas pasaulis neatrodys atstumiantis ar niūrus, o scenarijų supras kiekvienas.

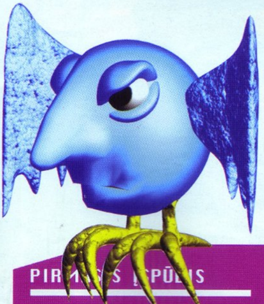
Tad pasinerkime į LIETUVIŲ rankų darbo vaisiaus gelmes ir kupini patriotiškų jausmų įveikime visas kliūtis, kokios tik iškils mums pakeliui. O mūsų taip branginamas gyvybes pasigviešti stengsis įvairūs, išties originaliai atrodantys priešai. Jų išvaizda nepanaši į jokio kito žaidimo veikėjų išvaizdą — lyg šviežias oro gūsis eilinių zombių, grybų ir vaiduoklių kompanijoje. Kiekvienam priešui galite pritaikyti kovos strategiją, taip sutaupysite daugiau sveikatos. Vieni jų atakuoja iš tolo ir vienintelis dalykas, kurio jums reikia, tai išlaukti tinkamos progos. Kiti artėja iš lėto ir problemų juos sustabdyti gali kilti tik mojuojant maišu. Treti skraido ir reikalauja taiklios jūsų rankos. Kiti puola staigiai ir netikėtai, tad pirmiausia turite sugalvoti, kaip išsisukti nuo jų atakos. Vienu žodžiu, priešai patys įvairiausi ir dar puikiai apipavidalinti. Nuostabu.

Ne mažesniais priešais jums taps įvairūs spąstai, duobės, lazeriai, spygliai ir kiti sveikatai pavojingi gamtos ar technikos stebuklai, kuriuos įveiksit tik savo miklumo dėka.

Priešams sunaikinti Kalėdų Senelis pasiruošė šiokį tokį judesių arsenalą: jis sugeba iš lėto judėdamas į kažkurią pusę mojuoti savo maišu; mėtyti pomidorus (automatinio šautuvo funkcija) bei mėtyti sniego gniūžtes (galingi, bet lėti užtaisai). Tokios ir panašios atakos neatsibosta ir puikiai atlieka šio žaidimo paskirtį.

Grafika maloniai nustebina tuo, kad lygiuose labai daug judančių objektų. O Kalėdų Seniui ir jo priešams irgi nėra priekaištų.

Eilinis žaidėjas, išbandęs šį žaidimą gali atsikirsti: „Mielas valdymas, nebloga grafika, tačiau tai juk standartinis sidescroler'is, nieko naujo!" Na, o mes galim iš karto jo tokius žodžius paneigti, juk pati didžiausia ir džiaugsmingiausia naujiena yra ta, kad tai MŪSŲ, LIETUVIŲ žaidimas. Mūsiškiai jį sukūrė taip, kad šis galėtų sėkmingai varžytis su visais kitais GBA žaidimais.

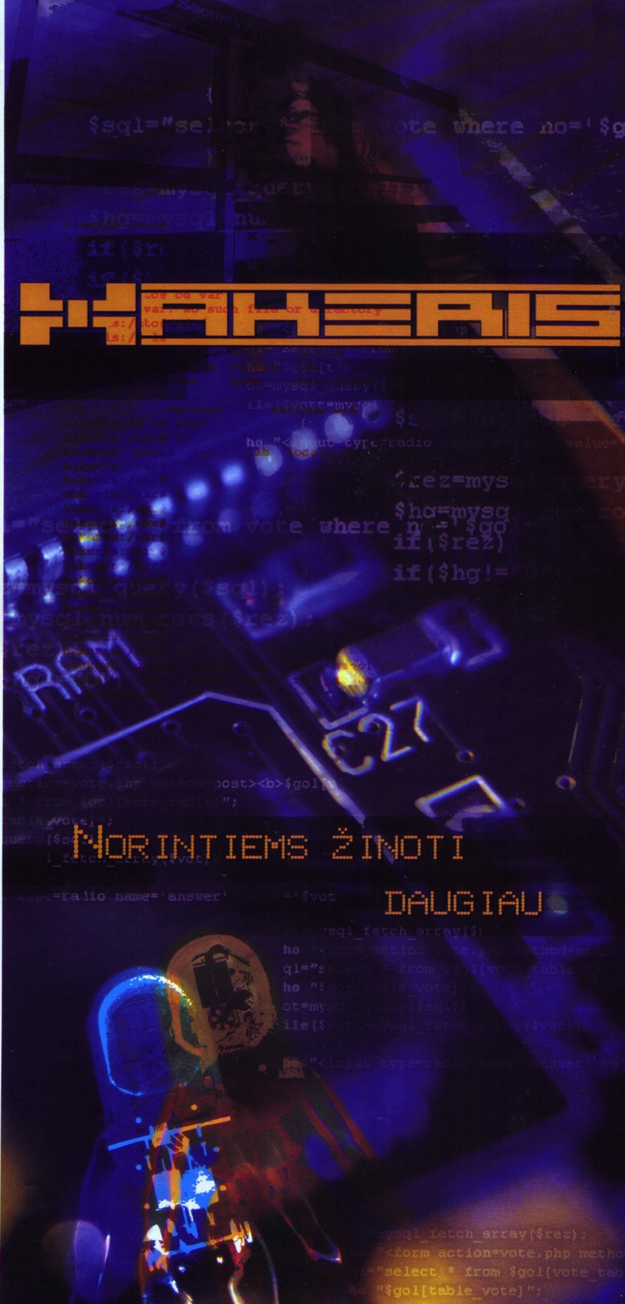


PIRMASIS ĮSPŪDIS	9
ĮDOMUMAS	6
GRAFIKA	8
GARSAS	8
VALDYMAS	9

IŠVADA
Taigi ne vien futbolas Lietuvoje atgimsta...

8
Our team

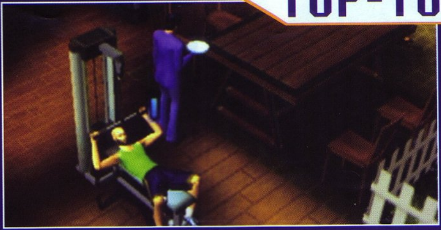
Kalėdas ir visą pasaulį gelbėjo Žygis



TOP-10

PlayStation 2

1 The Sims
2 Tom Clancy's Splinter Cell
3 Devil May Cry 2
4 Tenchu – Wrath of Heaven
5 Dynasty Warriors 3 – Extreme Legends
6 GTA – Vice city
7 Mortal Kombat – Deadly Alliance
8 Metal Gear Solid – Substance
9 The Getaway
10 Tiger Woods PGA Tour 2003

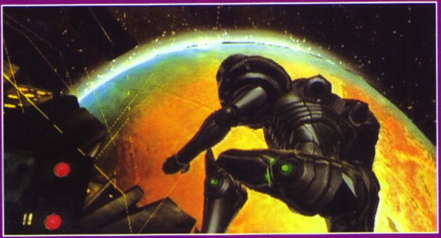


PlayStation

1 Dancing Stage Party Edition
2 Harry Potter and the Chamber of Secrets
3 Tony Hawk's Pro Skater 4
4 Shrek Treasure Hunt
5 Fifa 2003
6 Ballerburg
7 Yu-Gi-Oh! Forbidden Memories
8 Dancing Stage Disney Mix
9 Bear in the Big Blue House
10 Pink Panter

GameCube

1 Metroid Prime
2 Resident Evil Zero
3 Super Monkey Ball 2
4 The Lord of the Rings – the Two Towers
5 Sonic Mega Collection
6 Phantasy Star Online Episode I & II
7 Super Mario Sunshine
8 Rayman 3 Hoodlum Havoc
9 Tom Clancy's Ghost Recon
10 Mortal Kombat Deadly Alliance



Xbox

1 Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball
2 Indiana Jone's and the Emperor's Tomb
3 TOCA Race Driver
4 Panzer Dragoon Orta
5 Shenmue II
6 Jurassic Park Operation Genesis
7 RollerCoaster Tycoon
8 Baldur's Gate – Dark Alliance
9 The Lord of the Rings – the Two Towers
10 Metal Gear Solid – Substance

Game Boy Advance

1 Zelda: a Link to the Past
2 Metroid Fusion
3 Golden Sun 2: the Lost Age
4 Final Fantasy Tactics
5 Yoshi's Island
6 Sonic Advanced 2
7 Street Fighter Alfa 3
8 Crash Bandicoot 2: N–Tranced
9 Lunar: Legend
10 Super Monkey Ball Jr.

Colin McRae Rally 2.0

Kodus įveskite ekrane, kur galima sukurti naują vairuotoją.
Visos mašinos: ONECAREFULOWNER.
Lancer lenktynių mašina: OFFROAD.
Mini Cooper: JOBINITALY.
Sierra Cosworth: JIMMYSCAR.
Ford Puma: COOLESTCAR.
Visi lygiai: HELLOCLEVELAND.
Veidrodinės trasos: RORRIMSKCART.
Pakaitinis vairuotojas (autopilotas): BACKFEET.
Lenktyniauti rūke: PEASOUPER.
Stebėti kartojimą iš vairuotojo vietos: DIRECTORCUT.
Įdėti geresnį variklį: KITCAR.
Suaktyvinti galima paspaudžiant „select", kai juosta bus žalia.
Padvigubinti mašinos galią: MOREOOMPH.
Keturi varomieji ratai: TROLLEY.
Jūsų mašina judės tarsi drebučiai: BLANCMANGE.
Galiniai ratai - varomieji: FORKLIFT.

Kombinacijas įveskite kodų meniu.
Katės siluetas: HELLO RAZU AND FLEA.
Šaudyti ugnimi: GREATBALLSOF. Norėdami šaudyti naudokite rankinius stabdžius.
Agresyvios priešininkų mašinos: NEURALNIGHTMARE. Kodas veikia tik arcade režime.

Kombinacijas įveskite kodų meniu. Šie kodai veikia tik važiavimo laikui (time trial) arba vienišo važiavimo (single stage) režimuose.
Automobilių avarijos: RUBBERTREES.
Jokių mašinos apgadinimų: FRIDAYSCHILD.
Džipo padangos: EASYROLLER.
Žema gravitacija: MOONLANDER.
Turbo režimas: ROCKETFUEL.
Greitesnis žaidimas: PRUNEJUICE.

Važiavimai šalyse

Suomija
Nustatykite automobilį maksimaliam greičiui, nes šioje trasoje nėra labai aštrių posūkių. Taip pat naudokite labai kietą pakabą ir pasirinkite žvyro padangas.

Graikija
Automobilis turi važiuoti minimaliu greičiu, nes ši trasa, ko gero, turi daugiausiai sudėtingų posūkių žaidime. Naudokite žvyro padangas.

Prancūzija
Naudokite kietą pakabą ir automobilio manevringumą nustatykite iki maksimalaus lygio. Turite labai greitai įveikti posūkius, kad atsidurtumėte pirmoje vietoje.

Švedija
Naudokite sniego padangas ir posūkiuose nestabdykite. Tik atleiskite greitį posūkio pradžioje ir pasukite automobilį.

Australija
Nustatykite automobilį maksimaliam greičiui ir naudokite minkštą pakabą. Šią trasą lengva pravažiuoti naudojant žvyro padangas.

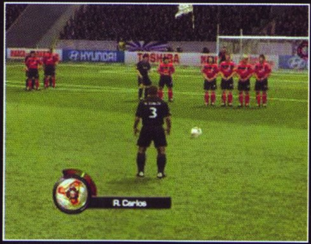
Kenija
Naudokite žvyro padangas ir didelį pavarų dėžės santykį. Būkite atsargūs posūkiuose, kuriuos gan sunku įveikti.

Italija
Nesistenkite per daug naudoti stabdžių ir vairavimo manevringumą nustatykite labai aukštame lygyje. Posūkius įveikti nesunku. Nustatykite maksimalų greitį.

Jungtinė Karalystė
Tai sunkiausias ralis. Čia reikia būti labai atsargiems posūkiuose. Nustatykite automobilį maksimaliai akceleracijai.

KODAI • KODAI • KODAI • KODAI

Išsikirpk ir įdėk į savo žaidimo CD dėžutę!



FIFA 2003

Seulo stadionas: laimėkite UEFA trofėjų.
Slade de France stadionas: laimėkite Klubinį čempionatą (Club Championship).
Yokohamos stadionas: laimėkite ECC trofėjų.
Nenugalimos varžybos: laimėkite pasaulio čempionatą.
Geriausių komandų sudėtys:
Bet kokia taktika:
Startinis:
Oliver Kahn (Bayern Munich)
Lillian Thuram (Juventes)
Alesandro Nesta (AC Milan)
Rio Ferdinand (Manchester United)
Roberto Carlos (Real Madrid)
Edgar Davids (Juventes)
Ryan Giggs (Manchester United)
Ronaldo (Real Madrid)
Mateo Brighi (Parma)
Ruud van Nistlerooy (Manchester United)
Keitimai:
William Gallas (Chelsea)
Francesco Totti (AS Roma)
Paul Scholes (Manchester United)
David Beckham (Manchester United)
Fabian Batherez (Manchester United)

3-5-2 (standartinė) taktika

Startinis:
Oliver Kahn (Bayern Munich)
Lilium Thuram (Juventus)
Rio Ferdinand (Man U)
Roberto Carlos (Real Madrid)
David Beckham (Man U)
Roy Keane (Man U)
Edgar Davids (Juventus)
Rivaldo (AC Milan)
Ryan Giggs (Manu U)
Ruud Van Nistelrooy (Man U)
Ronaldo (Real Madrid)
Keitimai:
Jaap Stam (Lazio)
Zinedine Zidane (Real Madrid)
Patrick Kluivurt (Barcelona)
Mateo Brighi (Parma)
Edwin Van Der Sar (Fulham)

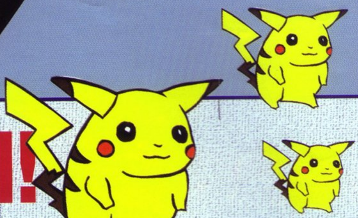
4-3-3 taktika

Startinis:
Oliver Kahn (Bayern Munich)
Roberto Carlos (Real Madrid)
Rio Ferdinand (Manchester United)
Alesandro Nesta (AC Milan)
Chamot (AC Milan)
Edgar Davids (Juventus)
Rivaldo (AC Milan)
Van der Meyde (Ajax)
Ruud van Nistlerooy (Manchester United)
Shevchenko (AC Milan)
Cissč (Auxerre)
Keitimai:
Canizares (Valencia)
Thuram (Juventus)
Patrick Kluivurt (Barcelona)
Di Viao (Juventus)
Ronaldo (Real Madrid)

Lengvi įvarčiai:
Pradėkite žaidimą įprastai, vėliau perjunkite valdymą kitai komandai. Leiskite vartininkui paimti kamuolį. Tuomet nustatykite valdymą atgal į savo komandą. Dažniausiai vartininkas kamuolį paleidžia ir nieko nedaro, tad belieka pribėgti ir įmušti. Tą patį galima bandyti daryti su bet kuriuo žaidėju. Šiuose manevruose svarbiausia yra greitis.
Lengvos pergalės:
Reikia išsaugoti savo žaidimą po kiekvienos pergalės. Pralaimėjus galėsite atsidaryti žaidimą iš naujo ir visada būsite turnyrinės lentelės pirmoje vietoje.

Game shark

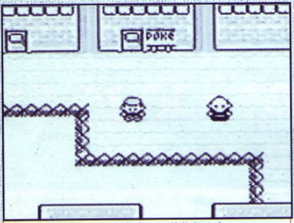
Atrakinti Seulo stadioną: 8003B664 0001.
Atrakinti Slade de France stadioną: 8003B666 0001.
Nutraukti rungtynes nesibaigus laikui: D011AD9C 0300 8011B564 0A8F.
Komanda šeimininkė, įmušusi 8 įvarčius: D003B804 0000 8003B804 0008.
Svečių komanda, įmušusi 9 įvarčius: D011AD9C F7FF 8003B808 0009.



ATSARGIAI! ATEINA POKEMONAI...

...arba Game Boy RPG

Pokemon
Išleistas: 1998 m. JAV,
1996 m. Japonijoje (Pocket Monsters)
Kūrėjas / Leidėjas: Nintendo



Atrodo neypatingai, bet uždirbo daug...

Tik pasižiūrėkite į *Nintendo* superherojų sarašiuką: *Mario, Donkey Kong, Samus, Kirby, Fox McCloud* ir ... *Pikachu*? Kas po galais yra *Pikachu*, ir kas per velniava yra *Pokemon*? Elektrinis padaras *Pikachu* su dar 150 panašių „kišeninių monstrų" tapo nežmoniškai populiarūs. Japonijoje *Pokemon* pelnė visų laikų populiariausiojo *Nintendo* gaminio vardą, o *Nintendo* ir toliau žeriasi milijardus vien tik parduodama įvairius niekučius, susijusius su žaidimu. Lėlytės, raktų pakabukai, drabužių linija, animacinis filmukas — ir tai tik keli pavyzdžiai, nes daugiau kaip 600 daiktų yra leidžiami po *Pokemon* vėliava. Kas ši žaidimą padarė tokiu ypatingu ir populiariu?

Iš pirmo žvilgsnio žaidimas atrodo lygiai taip pat, kaip ir kiti *RPG* darbai. Čia yra miestai, požemiai, *NPC* veikėjai, priešai, ir eiga paremta kovos sistema. Tačiau *Pokemon* siūlo daugiau, o jo sėkmę daugiausia lemia dvi savybės: rinkimas ir prekyba. Tam tikri siužeto griaučiai, be abejo, yra, tačiau svarbiausia žaidime — surinkti tuos 150 monstrų. „Gotta catch'em all!" (turi juos visus sugauti) rėkia žaidimo šūkis. Greitai jaučiatės labiau zoologu, klasifikuojančiu retas rūšis, nei žaidėju. Labiausiai jus džiugina *Pokedex* didėjimas.

Vis tik tikrasis žaidimo genijus slypi prekyboje. *Nintendo* išleido *Red* ir *Blue* žaidimo versijas (japonai gavo ir trečiąją, *Yellow*, su *Pikachu* priešakyje). Abu žaidimai visiškai vienodi, išskyrus monstrų pasirodymo dažnumą. Vienų monstrų daugiau rasite *Red* versijoje, kitų — *Blue*, išskirtinius padarus sutiksite tik viename iš šių žaidimų. Monstrus galima sugauti ir jais prekiauti arba keistis su draugais, įrodant, jog esate geriausias treneris. Apsikeitus visi monstrai greičiau auga ir vystosi. Rankiojimas ir keitimasis vienišą vieno žaidėjo *RPG* paverčia visuomeniniu žaidimu.

Apgaulingai paprastas, tačiau stiprus „geimplėjus" tarsi klijai tvirtai sukabina visas žaidimo savybes. *Pokemon* lyginamas su kortelių rinkimo žaidimu *Magic: the gathering*. Abu žaidimai siūlo gausybę renkamų daiktų, puikų nusistatymą savo reikmėms bei mūšius, kurie nepriklauso nuo didžiausio lygio, bet reikalauja puikių įgūdžių. Ir kol *Magic* reikalauja kelių šimtų dolerių kortelėms, vienintelė investicija į *Pokemon* yra jo kartridžas. Na, ir noras paaukoti ne vieną gyvenimo valandą :).

Pokemonai visur...

...ant marškinėlių

...ant laikrodžių

...ant ralio automobilių. Dar turim nuotrauką su pokemonu ant Boeing 747 lėktuvo, bet Artojas pažadėjo skelbti bado streiką, jei žurnale bus dar nors vienas Pikaču.

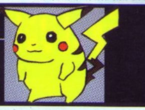
Final Fantasy Legend
Išleistas: 1990 m. JAV,
1989 m. Japonijoje (Makaitoushi SaGa)
Kūrėjas / Leidėjas: Square

Pasakojama, kad bokštas, stovintis pasaulio centre, veda į rojų. Bet ar tikrai taip yra? Keturi nuotykių ieškotojai aukštas po aukšto lipa šiuo bokštu ieškodami atsakymo. Herojai apsilanko keturiuose unikaliuose pasauliuose, kurie vaizduoja žemę, vandenį, vėją ir ugnį. Veikėjų klasės taip pat labai skirtingos: žmonės perka galios didintojus, mutantai po mūšių atsitiktinai keičiasi, o monstrai vystosi suvalgydami nukautus oponentus. Didžiausias posūkis įvyksta žaidimo pabaigoje, sutikus paskutinį priešą Ašurą. Komanda krenta nuo bokšto į apačioje esantį Base miestą.

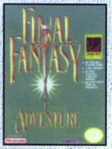
Antrą kartą lipdami, veikėjai išsiaiškina, kad tikrasis priešas — pats dievas, pasaulio kūrėjas. Taigi visas nuotykis buvo tik jo sugalvotas žaidimas, kad patikrinti žaidėjo tikėjimą.

Final Fantasy Adventure
Išleistas: 1991 m. JAV
ir Japonijoje (Seiken Densetsu)
Kūrėjas / Leidėjas: Square

Šis puikus veiksmo *RPG* iš tiesų yra *Square SNES* žaidimo *Secret of Mana* pirmtakas. *Seiken Densetsu* („Šventojo kardo legenda") pasakoja apie pabėgusį vergą, kuris atranda sa-



vo lemtį; tik jis gali sustabdyti imperatoriaus Julijaus ambicijas tapti nemirtingu. Žaidime atskleidžiama ir Mana medžio kilmė. Herojus gali naudotis įvairiausiais ginklais, burtais ir daiktais, kurių kiekvienas paveikia jo stiprybes ar silpnybes.

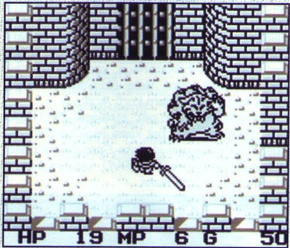


Kvestas yra ilgas ir *RPG* mylėtojams turėtų būti vertingas. Čia debiutavo ir *Square* žaidimų personažai *Chochobo* ir *Moogle*. Vis tik svarbiausias žaidimo bruožas tas, kad galima žudyti miestiečius, kurie nuolat erzina pastodami kelią. Netgi dabartiniuose žaidimuose ši reikalinga savybė dažnai užmirštama.

Final Fantasy Legend III
Išleistas: 1992 m. JAV,
1991 m. Japonijoje (Jikuuno Hasha SaGa)
Kūrėjas / Leidėjas: Square

Tai tarsi „lengva" *Chrono Trigger* versija. Trečiasis *Final Fantasy Legend* serijos žaidimas labiau orientuotas į linijinį siužetą ir sumažina nežabotą ankstesnių *SaGa* žaidimų laisvę.

Nežinoma esybė užtvindo praeitį, dabartį ir ateitį, ištisus kontinentus paversdama okeanais. Trys vaikai — Artūras, Kurtis ir Gloria nusiunčiami atgal, kad sustabdytų vandenis. Kartu su praeities gyventoju Šaronu, ketveriukė tampa paskutine žmonijos viltimi. Grupė keliauja laiku po skirtingus periodus, o jų praeityje atliekami veiksmai įtakoja ateitį. Galiausiai atrandama piktoji jėga Ksagoras, kuri ir slypi už visų šių blogybių.



The Legend of Zelda: Link's Awakening
Released: 1993 m. JAV
Kūrėjas / Leidėjas: Nintendo

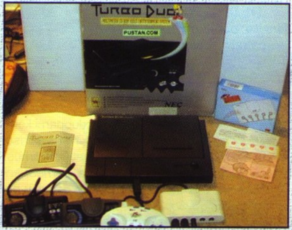
Šis žaidimas dar kartą įrodo Miyamoto talentą kurti paprastą ir gryną žaidimą. Po klasikinio *SNES* žaidimo *Legend of Zelda: a Link to the Past*, sekantis *Zelda* serijos žaidimas ruošiamas *Game Boy* sistemai. Šis, rodos, atgal žengtas žingsnis leido sukurti vieną geriausių veiksmo *RPG* žaidimų bet kuriai platformai. *Link's Awakening* yra tikras *Nintendo Game Boy* galios parodymas. Keisčiausia tai, kad žaidimas yra daug geresnis nei jo didesni broliai, o puikų pasaulį ir požemių dizainą pakeitė pirmas serijoje stiprus siužetas.

Malon, *Talon* ir *Wise Owl* pirmą kartą pasirodo Koholint saloje, o kartu su jais ir Okarina.

Kai kurios žaidimo vietos atrodo kaip pokštas; kartais kūrėjai įmeta užuominų į kitus *Nintendo* žaidimus. Tačiau nuo pagrindinio žaidimo siužeto šios detalės neatitraukia — jis rimtas iki kaulų smegenų.

Turbo Duo RPG

TurboGrafx-16 populiarumo susilaukė tik Japonijoje. Čia *PC Engine* mušėsi su *Sega Genesis*, o naujas *CD* priedas turėjo atlaikyti ir *Super Famicom* ataką. *NEC* nesugebėjo kokybiškai pateikti sistemos už Japonijos ribų ir tai tapo legenda. Vis tik keli kokybiški žaidimai pasirodė Vakarų pasaulyje.



Nedaug *RPG* žaidimų buvo išleista *TurboGrafx-16* konsolei, tačiau *Turbo Duo* (pirmoji populiari konsolė su kompaktiniu disku) turėjo kuo pasigirti. Kol amerikiečių kūrėjai krapštėsi prie tokių apsnūdusių darbų kaip *Sherlock Holmes: Consulting Detective*, japonai greitai suprato, kaip išnaudoti papildomą vietą. Kokybiškai įgarsinti balsai, garso takeliai ir puikiai nupieštos *anime* scenos labai paturtino paprastus žaidimus. Šiomis dienomis tai nieko nebestebina, tačiau 1991-aisiais tai buvo revoliucija.

Ys Book I+II
Išleistas: 1989 m. JAV
Kūrėjas: Nihon Falcom
Leidėjas: NEC

Ys yra didžiausia *RPG* serija, apie kurią, ko gero, niekada negirdėjote. Penki serijos žaidimai lankėsi *Famicom*, *Sega Master System*, *Sega Genesis*, *Super Famicom*, *PC Engine*, *Turbo Duo* platformose ir netgi japonų asmeniniuose kompiuteriuose. 20-ties diskų grotuvą galėtumėte užpildyti vien tik *Ys* muzikiniais kompaktiniais diskais. Žaidimo MIDI, orkestrinė, elektroninė šokių muzika, ir „Best of Ys" kolekcijos pačios savaime yra atskiras muzikos žanras. *Ys Book I* ir *II* buvo perkelti į anime filmukus. Vis tik šie žaidimai išliko populiarūs tik Japonijoje.

Ys Book I+II yra veiksmo *RPG* su „užsukimu": vietoj to, kad mojuotų kardu, herojus Adolas Kristijanas puola priešus kaip apsėstas amerikietiško futbolo žaidėjas ir griauna juos didele jėga. Rezultatą lemia veikėjo ir priešininko lygis bei atakos kryptis. Tradiciškai už nukautus priešus pelnomi patirties taškų, kurie veda į didesnius herojaus lygmenis. Tada galima taranuoti rimtesnius priešus. Pirmajame žaidime Adolas stoja į kovą su piktąja esybe *Dark Fact*. Nužudęs priešininką, herojus sužino apie dar didesnę jėgą — Darmą. Taigi jau *Ys Book II* žaidime jam tenka teleportuotis į plaukiojančią *Ys* salą, kurioje gauna šešias šventas *Ys* knygas ir nukauna piktąjį demonų valdovą. Siužetas ir istorija *Ys* žaidime — daug svarbesnės dalys, nei ankstyvuose veiksmo *RPG* žaidimuose, pavyzdžiui, *Zelda*.

Šis žaidimas, rodos, yra visiškai standartinis, tad kodėl gi *Ys* buvo toks populiarus? *Ys Book I+II* sėkmę lėmė trys faktoriai: pateikimas, pateikimas ir pateikimas. Pirma, žaidimo muzika yra nuostabi. Sukurtos melodijos — vienos geriausių bet kuriam *RPG* ir net kitam žaidimui. *Falcom* grupė *Sound Team JDK* įgrojo nepaprastas gitarų, boso ir būgnų melodijas. Antra, puiki kinematografija ir balsų įgarsinimas smarkiai pagyvino veikėjus. Tiesą sakant, animaciniai intarpai nebuvo labai kokybiški, tačiau balsų įgarsinimas — tobulas. Tokius dalykus „neigiamais" vertinti galime tik dabar, mat 1989-aisiais tai buvo tikras šedevras.

Štai taip dėl *CD ROM* atsiradusi papildoma vieta standartinį žaidimą pavertė vienu įspūdingiausių *RPG* darbu.

Žaidimų ir konsolių techninėse charakteristikose bei aprašymuose dažnai randame sutrumpinimų, nesuprantamų angliškų frazių. Nemažai angliškų žodžių vartojame kalbėdami apie žaidimus ar konsoles. Kad visi viską suprastų ir nesuprantamus žodžius naudotų pagal paskirtį, spausdiname šį skyrelį.

V.A. ŽODYNĖLIS

Code
1. Mygtukų paspaudimų serija, kuri aktyvuoja apgavystes (*cheats*).
2. Programos instrukcijos kompiuteryje ar konsolėje.

Coin-up
Arkadinis žaidimų automatas, į kurį reikia mesti monetas.

Coleco
Videožaidimų pionieriai Coleco dar 1976 m. sukūrė pirmą skaitmeninę videožaidimų sistemą TelStar arkadą, kuria buvo galima žaisti tik vieną žaidimą — Pong. 1982-aisiais pasirodė namų sistema, veikianti su kartridžais ColecoVision. Ji buvo galingesnė nei kitos tuo metu išleistos sistemos (Intellivision ir Atari 2600). Nors ši sistema buvo parduota 500 000 vienetų, ji neišgyveno 1983–84 metais įvykusio lūžio, ir sistemos gamyba buvo sustabdyta. Prieš pat namų kompiuterių ir videožaidimų pramonės lūžį 1984 m. buvo išleistas ADAM kompiuteris. Akronimas Coleco reiškia Connecticut Leather Company.

Color Palette
1. Spalvų paletė, nurodanti spalvų skaičių, kurį gali generuoti sistema, net jei jų neatvaizduoja vienu metu. Pavyzdžiui, Genesis gali atvaizduoti 64 spalvas iš 65 000 spalvų paletės.
2. Terminas gali nurodyti, kiek spalvų sistema atvaizduoja vienu metu.

Combo
Muštynių žaidime kombo vadinama greitai atliekamų judesių kombinacija. Judesiai sujungti kartu, kad priešininkas negalėtų įsiterpti. Daugelyje žaidimų (Killer Instinct buvo pirmasis) kombo gali padaryti daugiau žalos kitam veikėjui, nei atskiri judesiai bendrai sudėjus. Kai kuriuos judesius galima atlikti tik per kombo kombinaciją arba po jos.

Commodore 64
Klasikinis 64 kilobitų kompiuteris, 1982 m. išleistas Commodore kompanijos. Jis turėjo vietą kartridžui ir buvo planuotas naudoti su kasetėmis. Kompiuteris buvo gana pigus, tačiau vienu metu ekrane galėjo atvaizduoti tik 40 veikėjų, be to, neturėjo išplėtimo galimybių.

Compilation
Senų žaidimų kolekcija, sudėta į vieną paketą. Klasikinių žaidimų rinkiniai tampa vis populiaresni. Tokios kompanijos kaip Williams, Namco, Activision, Atari ir kitos, perleidžia senų žaidimų versijas modernioms sistemoms ir taip gauna gana didelį pelną.

Console
Kompiuteris, skirtas žaisti videožaidimus. Konsolė paprastai turi labai apribotą įvesties mechanizmą (valdymo pultelį). Pavyzdžiai: Nintendo 64, Xbox, Sony PlayStation 2.

Continue
Arkadose žaidimui pasibaigus dažnai leidžiama tęsti toje vietoje, kur numirėte, vietoj to, kad pradėtumėte iš naujo. Žinoma, reikia įdėti žetoną ar monetą. Daugumoje namų žaidimų ši galimybė taip pat yra, tačiau apribotas pakartojimų skaičius.

Conversion
Žaidimas, kuris buvo parašytas vienai sistemai (pavyzdžiui, PS2), perverčiamas į kitą sistemą (PSone). Kitaip dar vadinamas Port.

Culling
Išgaubtų objektų taškavimas. Culling pasako, kuriose vietose nereikia piešti daugiakampių ir išgaubtų objektų (pvz., sferų) nematomos pusės.

Cut-scene
Intarpas žaidimo metu. „Iškirptos scenos" dažnai naudoja animaciją, informaciją apie sekantį lygį ar vaizdo klipus. Kartridžų laikais, kai vietos buvo nedaug, animacijos scenos, kuriose buvo galima daug išvysti ir išgirsti, buvo labai populiarios ir retos. Dabartinės talpos (*CD* ir *DVD*) suteikia pakankamai vietos, tad animacijos scenos tapo privalomos. Dažnai rodomi video intarpai, kuriuos galima nutraukti mygtuko paspaudimu.

VA Skaitytojų pageidavimu

GAMESHARK

Norite padidinti savo įgūdžius muštynėse ar pakelti savo veikėjo lygį *RPG* žaidime? Turite daug dirbti ir ilgai treniruotis. Tačiau yra ir kitas, „nesąžiningas" būdas — tai *GameShark* kodai.

GameShark yra kodų rinkiniai, parduodami kompaktiniuose diskuose ir skirti atskiroms konsolėms. Šie kodai leidžia „apgaudinėti" žaidimus. Naujausia *PSone* skirta versija yra *GameShark 4*. Diske yra virš 8000 kodų, skirtų daugiau nei 800 geriausių *PSone* žaidimų.

Galingiausia *GameShark* savybė yra galimybė suprogramuoti savo kodus papildomoms gyvybėms, ginklams ar kitiems reikalingiems dalykams. Naudodami meniu galite ieškoti šių daiktų verčių. Radus jas, kodai išsisaugo ir yra išbandomi. Jei jie neveiks, žinosite iš karto. Radę kodą, kurį norite naudoti, galite perkrauti žaidimą ir įvesti kodą *GameShark* meniu.

Naudoti kodus nėra visiškai paprasta. *GameShark* kodai yra ilga eilė šešioliktainių skaičių, kur pirmi aštuoni skaitmenys parodo kodo radimo vietą. Pavyzdžiui, pagrindinio veikėjo nepažeidžiamumas gali būti atminties vietoje 8009E5C8. Kiti keturi skaitmenys parodo, kokią vertę reikia naudoti. Pavyzdžiui, veikėjo sveikatą galite užrakinti ties 100 % ar kita verte.

GameShark nėra tik žaidimų „treneris". Jame taip pat yra aštuonios virtualios atminties kortelės. Taip žaidimą galite išsaugoti *GameShark* virtualioje kortelėje ir per *GameShark* meniu prie jo prieiti.

Kaip bebūtų, GameShark turi ir trūkumų. Gan sunku išmokti jį programuoti, o ieškant verčių gali atsirasti daugybė galimybių, kurių kiekvieną reikia patikrinti. Naudojant *GameShark*, kartais žaidimas tampa nestabilus, nes kodai redaguoja žaidimo naudojamą atmintį.

PlayStation 2 sistemai yra skirta *GameShark 2* versija. Naujausioje versijoje yra virš 16 000 kodų. Taip pat jame yra virš 300 žaidimo išsaugojimų, kuriuos galite įkrauti į atminties kortelę ir žaisti tarsi savo.

GameShark 2 vartotojo sąsaja gan sudėtinga. Ji galėtų labiau priminti žaidimą. Judėjimo meniu klavišai yra kitokie, nei paprastai būna žaidimų meniu. Taip pat labai neryškiai pažymimas pasirinktas kodas — jis sumirksi, ir viskas. Jokio kito indikatoriaus, kad parinktas būtent šis kodas, nėra. Beje, šio *GameShark* pagalba negalima pačiam kurti kodų.

GameShark 2 taip pat „atrakina" *DVD* regionus. Galite naudoti bet kurio regiono *DVD* diskus. Paprasčiausiai įdedate *GameShark* diską, pakraunate, pasirenkate *DVD*, tada regioną ir įdedate savo filmo diską.

ŽAIDIMŲ IŠLEIDIMO DATOS

BALANDIS

09	Ghost Vibration	Nuotykių
10	Dr. Muto	Nuotykių
11	Zone of the Enders: The 2nd Runner	Veiksmo
11	Def Jam Vendetta	Sportas
11	Midnight Club II	Lenktynės
11	Mr Golf	Sportas
15	Moto GP 3	Sportas
18	Galerians: ASH	Nuotykių

18	War of the Monsters	Veiksmo
18	BloodRayne	Veiksmo
18	X-Men: Wolverine's Revenge	Veiksmo
18	Savage Skies	Veiksmo
18	Speed Kings	Lenktynės
23	Raging Blades	Muštynės
24	Freedom: The Battle for Liberty Island	Veiksmo
25	All-Star Baseball 2004	Sportas
25	Battlebots	Veiksmo
25	Die Hard Vendetta	Veiksmo
25	WorldRacing	Lenktynės
??	WWE Crush Hour	Veiksmo
??	Yu-Gi-Oh! Duelists of the Roses	Strategija
??	Centre Court Championship Tennis	Sportas

GEGUŽĖ

01	Barbie : Time Traveller	Nuotykių
01	RTX Red Rock	Veiksmo
02	Armored Core 3	Veiksmo
02	Barbarian	Muštynės
02	Indiana Jones and the Emperor's Tomb	Veiksmo
02	Robocop	FPS
02	Bratz Dolls (PSone)	Nuotykių
02	NBA Street Vol. 2	Sportas